KONAMI

ノスタルジア

NOSTALGIA

ノスタルジア

AMUSEMENT

コンバージョン・運営・ゲーム設定・メンテナンス・部品図・配線図

取扱説明書

GEPAN-JA



●取り扱いを誤ると故障や事故の原因となるので、本書をよく読み、十分に理解した上で使用する。また、本書の記載内容を守る
●本書が必要になったとき、すぐに利用できるよう保管しておく

116683540000

はじめにお読みください

本書はノスタルジア（GEPAN-JA）を安全に使用するための注意事項や製品情報・運営時のゲーム設定・メンテナンス・トラブル対処などについて説明しています。

本書に記載のない項目

下記の項目については「ビートストリーム」と同様の内容となりますので、本書をよくお読みになると同時に、お手持ちの「ビートストリーム」の取扱説明書・設置説明書もあわせてお読みください。

- 警告表示の位置（本製品のもの以外）
- 電源とセルフチェック
- 過電流や短絡が発生したとき
- モニター調整
- コインセレクターを交換する
- モニターパネル・タッチパネルのお手入れ
- コインカウンターの位置を変える
- コイン集計機器などを接続する

製品情報など

- 本製品は「ビートストリーム」から「ノスタルジア」に変更するコンバージョンキットです。
「ビートストリーム」にのみ対応していますので、それ以外の機種には絶対に使用しないでください。



- 本製品はe-AMUSEMENTサービス専用ゲーム機です。このサービスを利用して運営するには、当社との契約が必要です。
- 機器が正常でも、回線障害などで利用できない場合があります。
利用中に、「接続できない」または「回線が遮断される」ときは、ご契約の回線事業者・プロバイダー側のトラブル・メンテナンスなどの影響も考えられますので、回線事業者・プロバイダーにお問い合わせいただくか、各事業者のウェブサイトでご確認ください。
- 本製品のe-AMUSEMENTサービスはブロードバンド専用です。
- 本製品は「e-AMUSEMENT Participation」専用ゲームソフトです。
「e-AMUSEMENT Participation（イーアミューズメント パーティシペーション）」とは、当社が提供するコンテンツの運用実績に応じて料金をお支払いいただくオンラインサービスです。
料金につきましては、ご契約時の内容に基づき、運用実績から算出いたします。
このオンラインサービスを利用するには、あらかじめ当社との契約が必要です。
＊契約が完了していないとゲームを起動することができません。
- 本製品はPASELI対応ゲームソフトです。
「PASELI（パセリ）」とは、当社が運営する電子マネーです。PASELIはe-AMUSEMENT対応店舗のPASELI対応製品で利用することができます。
PASELIサービスを利用するには、事前に当社への申し込みが必要です。
- 本製品（付属品を含む）、およびソフトウェアは、米国および日本国の輸出に関する規制（外国為替及び外国貿易法、およびその関連法令）の対象となります。
- 本製品は日本国内専用ですので、日本国外には持ち出さないでください。
- 日本国外に持ち出したことによるトラブル、故障、および損害などについては、当社は一切の責任を負いません。
- 本製品に搭載されているシステムソフトウェアは、マイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項の制約を受けます。詳しくはマイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項をご覧ください。（www.konami.jp/am/ac_ope/）
- 本書に記載されている取り扱い説明や操作説明、および掲載図や画面内容は、出荷時期やソフトウェアのバージョンによって異なる場合があります。

もくじ

はじめに

準備・確認

設定

コンバージョン

メンテナンス担当者・技術者向け

メンテナンス

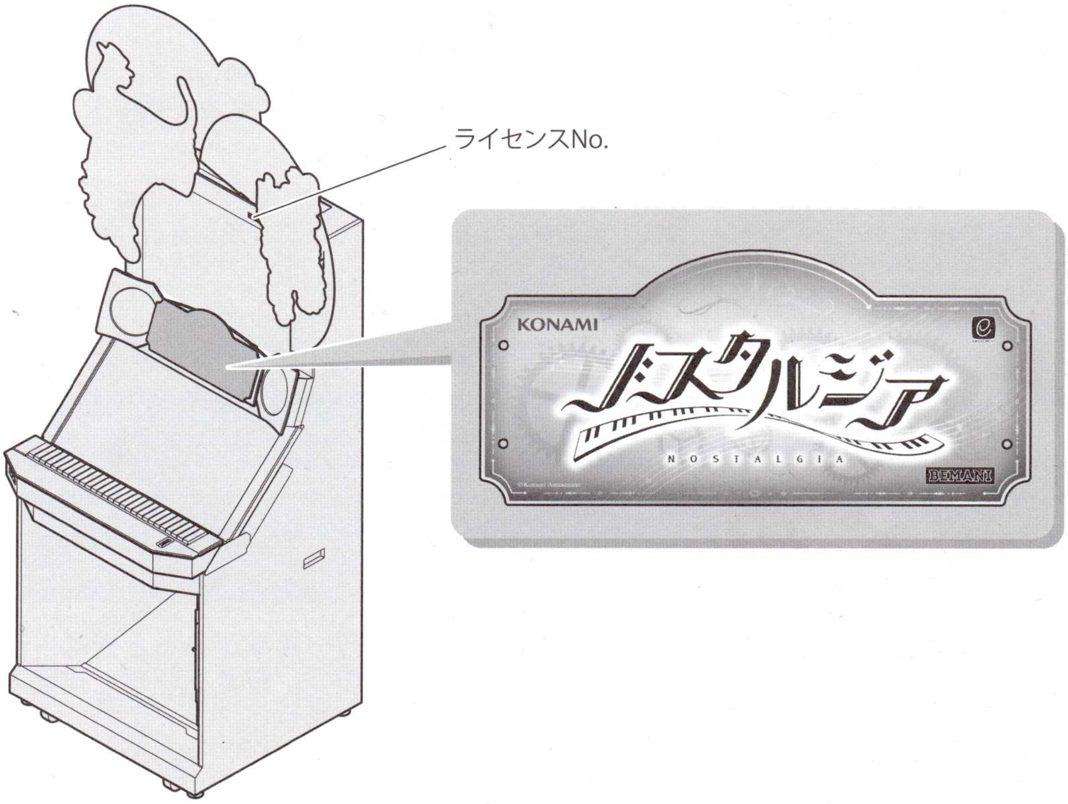
メンテナンス担当者・技術者向け

故障かな？

付属資料

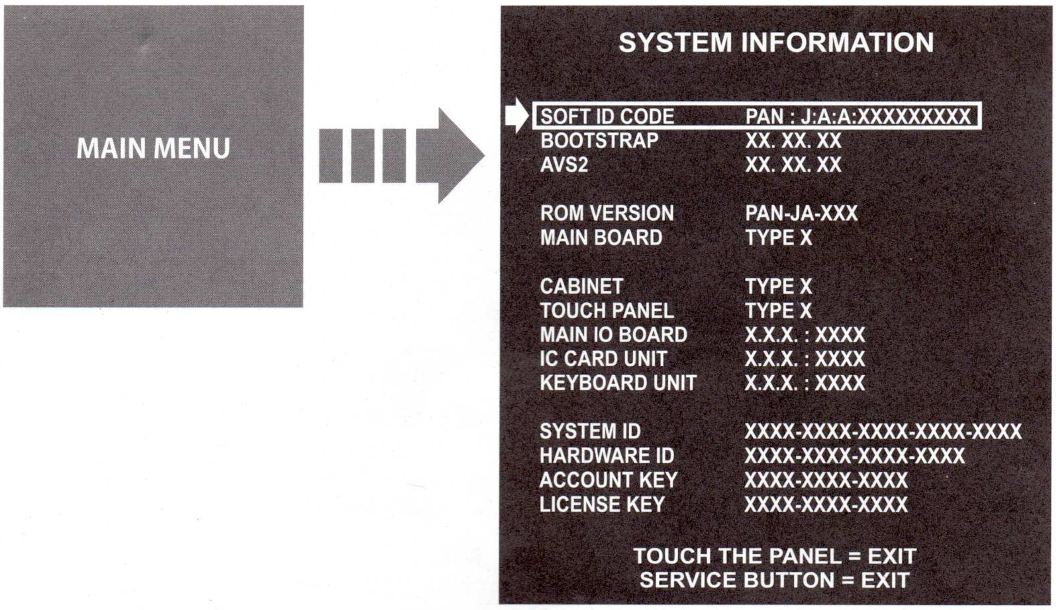
製品について

製品商標と型式の見かた



ソフトウェアバージョンの見かた

ソフトウェアバージョンはテストモードのSYSTEM INFORMATION 画面に表示されます。(P.55)



（画面は一例）

ソフトウェアバージョンは出荷時期やアップデートなどで変わる場合があります。

安全上のご注意

本製品の設置・使用・メンテナンスなどをする人や他の人への危害、財産の損害を防止するため、必ずお守りください。

■誤った使いかたをしたときに生じる危険や損害の度合い

⚠ 警告	「死亡や重傷などのおそれがある」内容	🚫	してはいけない「禁止」内容
⚠ 注意	「傷害や物的損害発生のおそれがある」内容	❗	必ず実行していただきたい「強制」内容

店舗メンテナンス担当者／技術者が行うよう指示のある作業は、知識や技術のある人が行う
（感電・故障・重大事故の原因）

●本製品の部品交換、保守点検、異常時の対処など。

●特に危険なものは、技術者が行う作業として記載しています。

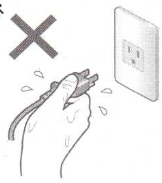
＊店舗メンテナンス担当者：アミューズメントマシンや両替機などのメンテナンス経験を有し、本製品の所有者・運営者の管理下で、日常的に機器の保守管理（機器の組み立て・設置・保守点検、ユニット・消耗部品の交換など）に携わる人。

＊技術者：アミューズメントマシン製造メーカーで機器の設計・製造・検査・メンテナンスサービスに携わる人、また工業高校卒業と同等以上の電気・電子・機械工学に関する専門的な技術知識を持ち、日常的にアミューズメントマシンの保守管理・修理に携わる人。

通常運営のとき

⚠ 警告

■電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない
（感電の原因）



■電源プラグは、コードを持って抜かない
（コード破損による漏電事故・火災の原因）

■万一異常があるときは、直ちに電源を切り、電源プラグを抜いて、使用を中止する
（そのまま使うと、火災・事故・感電の原因）
- 電源コード、電源プラグが損傷したとき。
- 煙が出る、異臭・異音がするなど。
- 使用中止後、アフターサービス窓口にご連絡ください。

■電源プラグは、月1回以上点検する
（感電・火災の原因）
- コンセントに正しく差し込まれているか、ほこりなどがたまっていないかを確認する。

⚠ 注意

■本体に衝撃を与えない
（事故・けが・故障・破損の原因）
- 本体には振動に弱い部品が内蔵されています。（PCBユニット・モニター・電子部品など）

■タッチパネル面・モニター表面や周囲に塗装をしたり、指定以外のシールなどを貼らない
（正常にゲームができなくなったり、故障の原因）

■本体の開閉部を開けたときは、荷重や衝撃を加えない
（開閉部の変形・破損の原因）

■通気口をふさがない
（故障の原因）

■使用中はe-AMUSEMENT PASS読み取り部から電波が出ています
- 心臓ペースメーカーや除細動器・電子医療機器に影響を与えるおそれがありますので、それらの機器をご使用のかたは、読み取り部から装着部位まで12cm以上離してください。

■モニターは適切な状態で運営する
（ちらつき・ひずみがあるままプレーすると、プレーヤー・周囲の人の体調不良・めまい・頭痛などの原因）

■電源を入れ直すときは、切ってから10秒以上経過後に行う
（PCBユニットの故障の原因）

⚠ 注意

■プレーヤーには、次のことを周知する
（事故・病気の誘発・重症化の原因）
- ゲーム機に登る・たたく・よりかかる行為をさせない。
- 幼児を監視するよう保護者に呼びかける。
- 次の方はプレーしないでください。
  - 音・光・映像などの刺激で、筋肉のけいれん・意識の喪失などを経験した。またはそのおそれがある。



点検・メンテナンスのとき

⚠ 警告

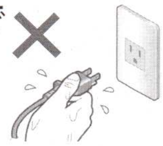
■技術者以外は背面扉を開けない
（事故・感電の原因）

■メンテナンスドア・背面扉を開けたときは、本体内部を不用意に触らない
（事故・感電・やけど・けがの原因）

■本書に記載のない箇所の分解・修理・各種設定・改造はしない
（火災・作動不良・故障の原因）
- 修理などは、アフターサービス窓口にご依頼ください。
- 上記を守らないことによって発生した損害については、当社は一切責任を負いません。

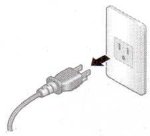
■高圧洗浄機などで本体や床を洗浄しない
（本体内部に水が入ると、感電・故障の原因）

■電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない
（感電の原因）



■点検・メンテナンスの内容によっては、電源を切り、電源プラグを抜いて行う
（感電の原因）

■背面扉を開けるときは電源を切り、電源プラグを抜く
（事故・感電の原因）



■部品や消耗部品を交換するときは、当社指定のものを使う
（火災・故障の原因）

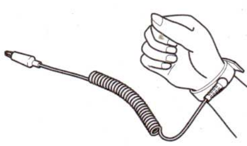
⚠ 注意

■シンナー・ベンジン・アルコールなどの有機溶剤や研磨剤の入った洗剤・化学ぞうきんなどは使わない
（本体の変形・破損の原因）
- 本体内部に入ると、感電・故障の原因にもなります。

■長期間ご使用のときは、運営前に各部を点検する
（経年劣化で部品が変形・破損し、プレーヤー・店舗メンテナンス担当者のけがの原因）
- 部品が変形・破損したときは、直ちに電源を切って使用を中止し、アフターサービス窓口にご連絡ください。

■電気部品を取り扱うときはアースバンドを装着する
（電気部品の破損の原因）
- 電気部品は衝撃や静電気に弱い部品です。ていねいに取り扱うと同時に、静電気による破損を防いでください。また、カーペットなどの上では作業をしないでください。

自本体以外のアースされている金属に挟んでください。



コンバージョン作業・移動・運搬のとき

⚠ 警告

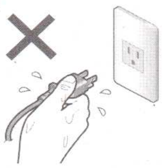
■**次のような場所に設置しない**
（事故・故障の原因）
- 屋外や、雨漏り・結露する場所
- 直射日光が当たる場所
- 冷暖房器具などの熱が直接当たる場所
- 灯油やシンナーなど、引火性の危険物の近く
- 斜面、強度のない不安定な床、振動の激しい場所
- ほこりの多い場所
- 強い磁気・電波を発生する機器や消防設備の近く
- 高圧洗浄機を使う場所

■**非常口の近くに設置しない**
（災害時に避難できず、死傷の原因）

■**本体の上や近くに物を置かない**
（水分や異物が内部に入り、感電・故障の原因）

■**ビートストリームに付属の電源ハーネス（コンセント）には、コイン集計機器・課金端末機器以外を接続しない**
（規格を外れたり容量を超える接続は、火災・故障の原因）

■**電源プラグは、ぬれた手で抜き差ししない**
（感電の原因）

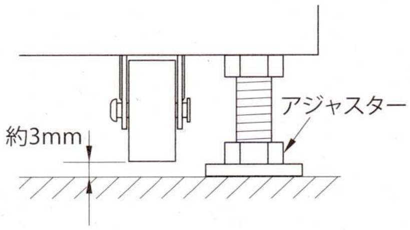


■**電源プラグは、コードを持って抜かない**
（コード破損による漏電事故・火災の原因）

■**電源コードやLANケーブルには、次のことをしない**
（漏電事故・火災・感電の原因）
- 傷つけない・加工しない・無理に曲げない・ねじらない・加熱しない・束ねない・引っ張らない・足で踏まない・挟まない・釘などを打たない

■**タコ足配線しない**
（火災・感電の原因）

■**すべてのアジャスターを床に接地させ、ガタつきがなく水平であることを確認する**
（本体が揺れ、けが・事故の原因）



■**日本国内で使用する**
（電源電圧仕様の違いによる、火災・事故・故障の原因）

■**電源を接続する前に、施設側の配線・コンセントの容量を確認する**
（発熱・火災の原因）

■**延長コードを使用するときは、定格15A以上の屋内配線を単独で使う**
（火災・故障の原因）

■**AC電源コードは必ずビートストリームに付属のものを使用し、アース接地されたコンセントに差し込む**
- 付属のものを使用しないと、火災や故障の原因になります。
- アースを接続しないと、感電や故障の原因になります。

■**単相AC100V（90 ～ 110V）の電源、屋内配線（20A 以上）を使う**
（火災・故障の原因）

⚠ 注意

■住宅地域や、住宅地域の隣接地域には設置しない
（テレビ・ラジオ・電話機などの受信障害の原因）

■ケーブル類は、通路に出さない
（踏んだり引っかけたりし、転倒・けが・ケーブル類などの破損の原因）

■横倒しにしない
（部品の変形・破損の原因）

■開閉部・可動部に無理な力を加えない
（けが・事故・破損の原因）

■3P-2P 変換プラグを使用しない
（接触が悪いと、感電や発熱・やけどの原因）

■本体に衝撃を与えない
（事故・けが・故障・破損の原因）
- 本体には、振動や衝撃に弱い部品が内蔵されています。（PCB ユニット、モニター、電子部品など）

■コンバージョン作業・移動・運搬は、店舗メンテナンス担当者／技術者が行うかアフターサービス窓口に相談する
（けが・事故・破損の原因）

■手の届きにくいところは脚立を使用する
（無理な体勢はけがや事故の原因）

■十分なスペースを確保して設置する
（プレーヤーが壁や他製品にぶつかると、事故・けがの原因）

■移動時は、電源を切ってケーブル類を抜く
（コードを踏んだり引っかけたりし、事故・破損・故障の原因）

■移動時は、アジャスターをいっぱいまで上げ、キャスターを使う
（事故・破損・故障の原因）

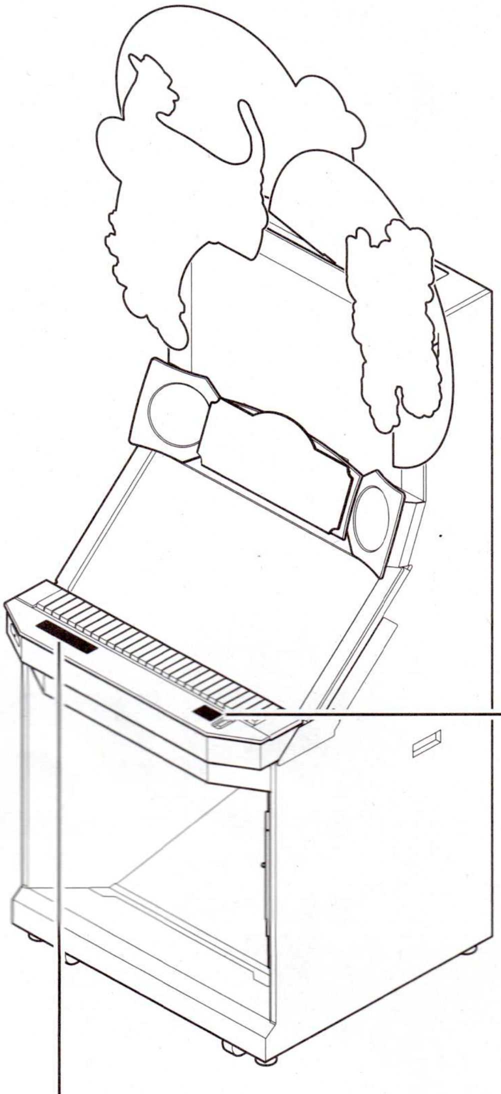
■移動時は、ポップ・ポップブラケットを外す
（事故・破損・故障の原因）

■移動時は、左右方向に押す
（転倒による事故・破損の原因）

■斜面の移動や段差を乗りこえるときは、4人以上で行う
（転倒による事故・破損の原因）

■コンバージョン作業後は、各部を点検する
（部品が変形・破損していると、けがの原因）
- 変形・破損した部品は交換してください。

警告表示の位置



⚠ 注 意

電子医療機器などに影響あり

この周囲から電波が出ているので、装着部位まで12cm以上離す。

(116699450000)

⚠ 注 意

●お客さま、またはお子さまが、過去に光刺激やテレビゲームにより、けいれんや意識を失うなどの症状があった。または、そのおそれがある場合は、機器の使用にあたっては十分に注意してください。
●ゲーム中に気分が悪くなったときは、いったん休憩するなどしてください。

(116699450000)

- 表示の内容は、出荷時期により異なることがあります。
- 警告表示は部材に印刷されています。(　)内の数字は部材の品番です。
- この他の警告表示については「ビートストリーム」の取扱説明書を参照してください。

使用上のご注意

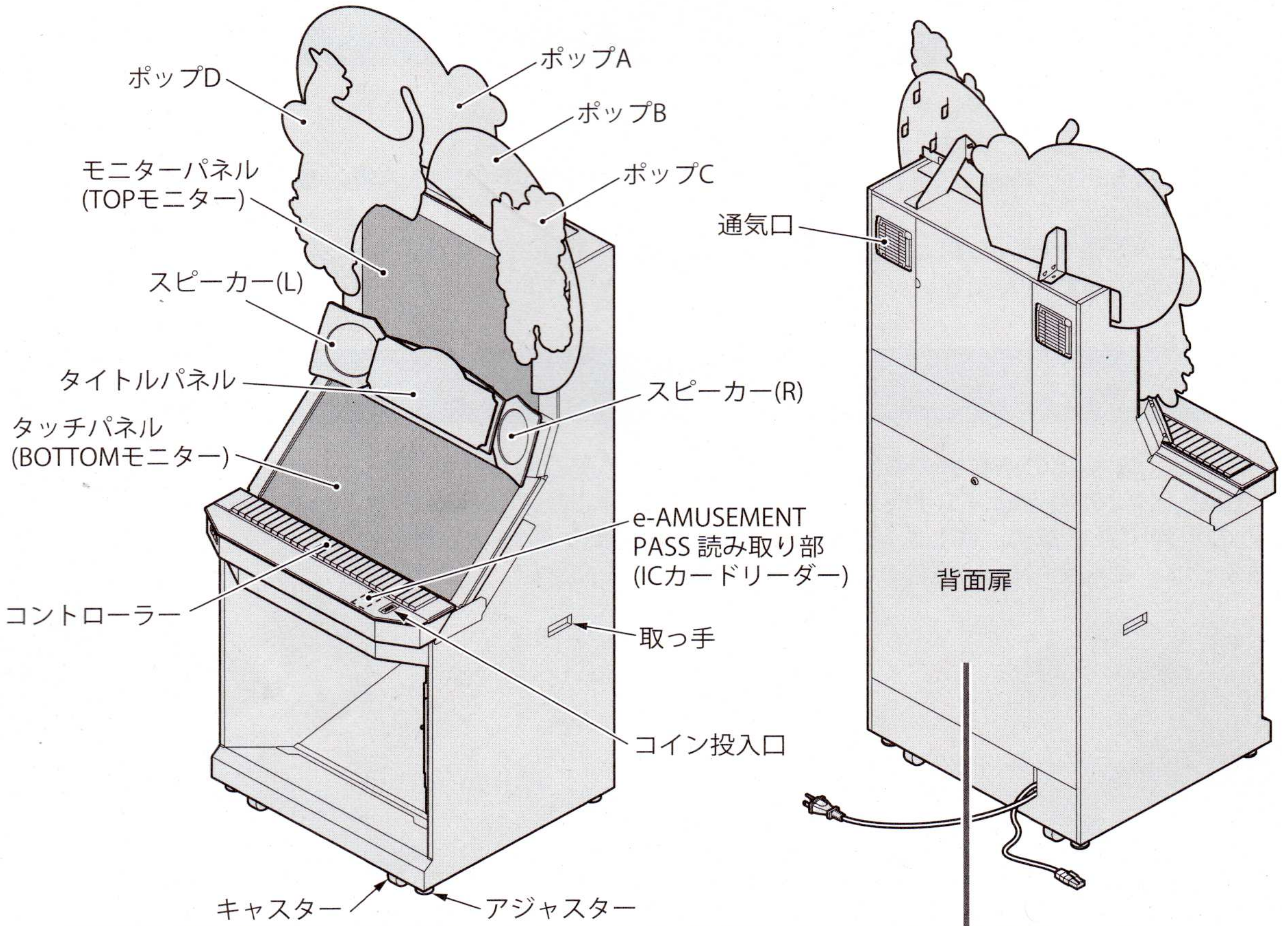
本書・警告表示について

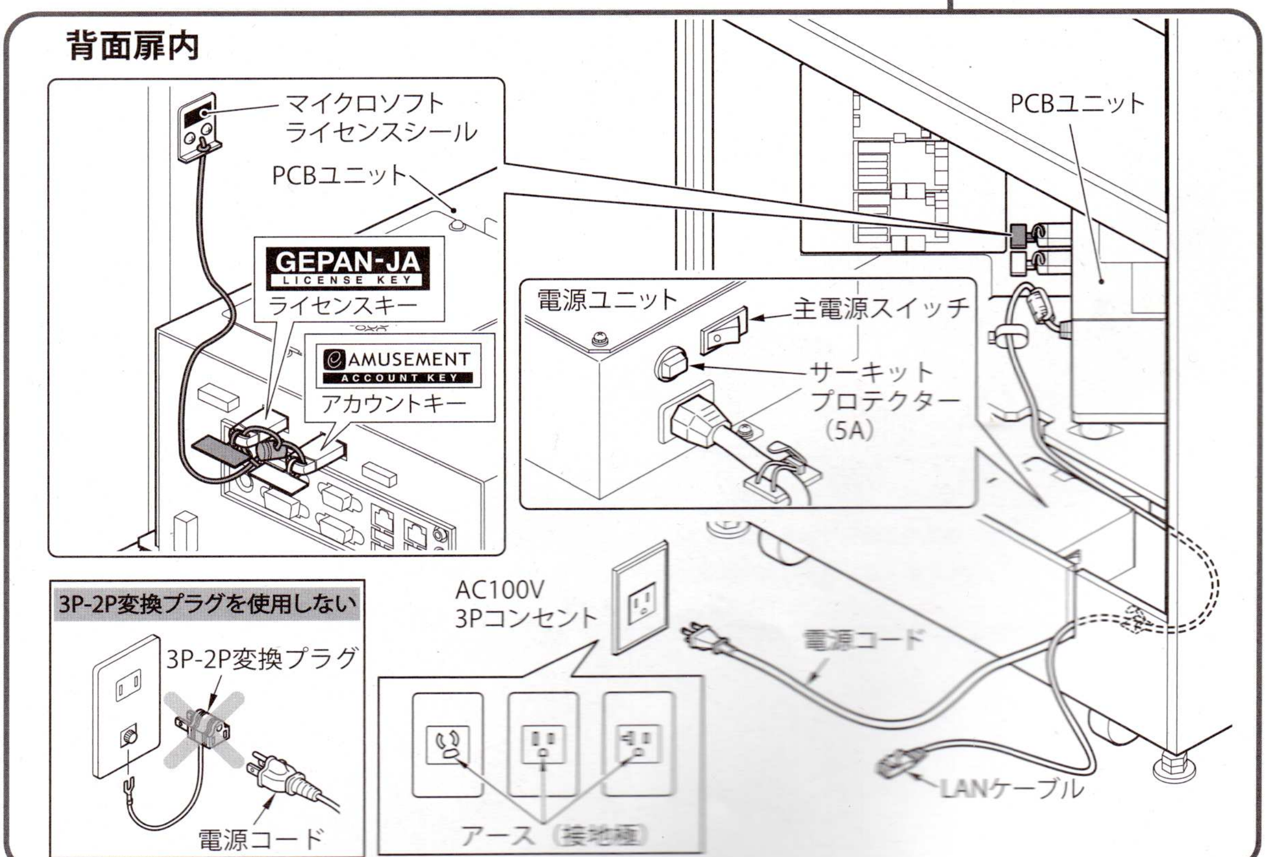
- 警告ラベルを剥がしたり、汚したり破損させないでください。
- 本製品の所有者が変わるときは、次の所有者に本書を渡してください。
  また、e-AMUSEMENTサービス・PASELIサービスなどのご契約手続きが必要となりますので、当社営業担当に連絡してください。
- 本書を含む各説明書を紛失したときは、KONAMI ORDER PORTAL（P.111）よりダウンロードするか、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

廃棄するとき

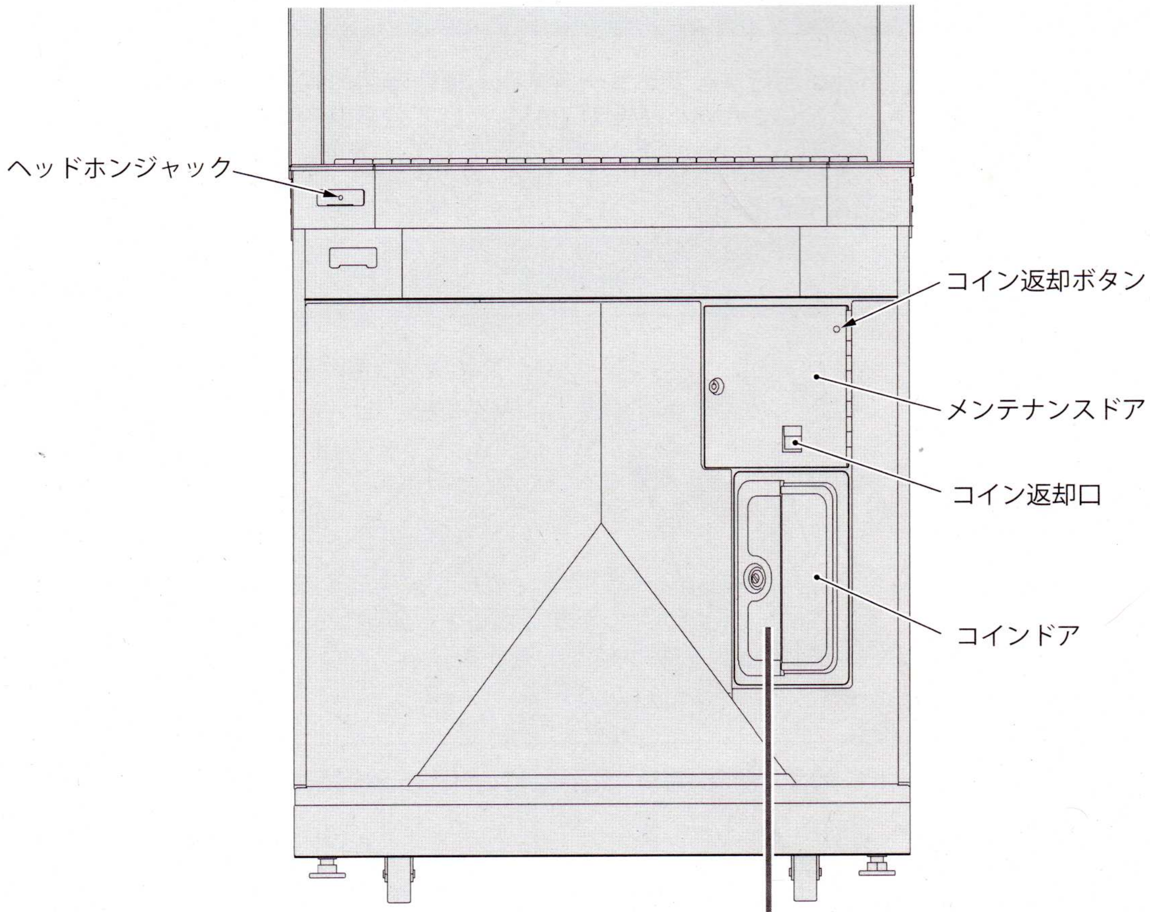
- 本体・部品は、本製品の所有者の責任で産業廃棄物として廃棄してください。
- 本体（付属品以外）の場合は、コナミリサイクルサービスをご利用になれる場合があります。
  （当社との契約によります。詳しくは、当社営業担当にお問い合わせください）
- 梱包材などは、ご使用地域の規則にしたがって廃棄してください。

各部の名前

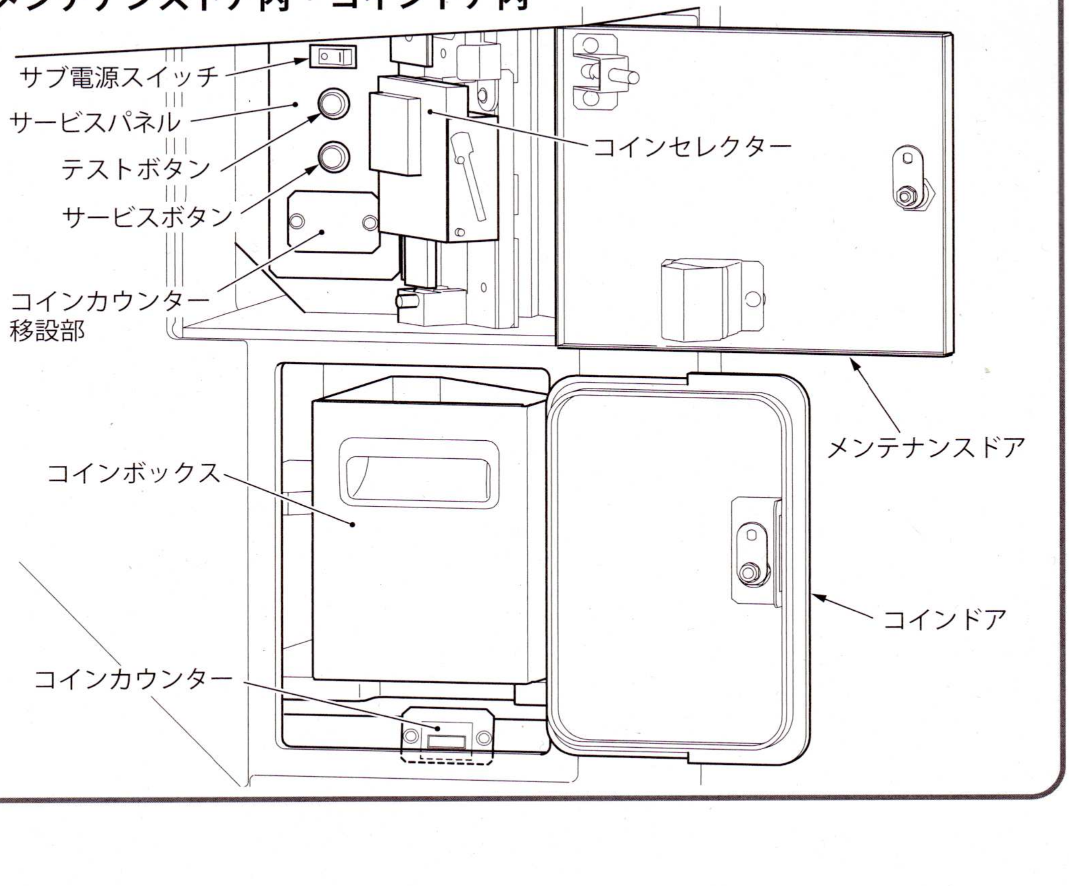




● アカウントキー・ライセンスキーは本製品専用です。本製品以外では使用しないでください。



メンテナンスドア内・コインドア内

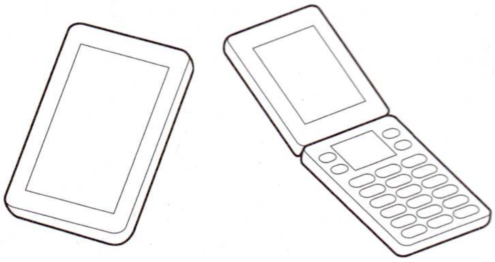
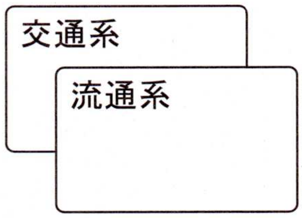


e-AMUSEMENT PASS

e-AMUSEMENT PASSとは

- e-AMUSEMENT PASSとは、当社が発行するアミューズメント機器専用の共通パスです。
- e-AMUSEMENT PASSカード、またはe-AMUSEMENT PASS として登録済みの携帯端末や交通系ICカード・流通系ICカードを指し、それらを総称してe-AMUSEMENT PASS としています。

e-AMUSEMENT PASS として使用できるもの

e-AMUSEMENT PASSカード（当社製ICカード）	携帯端末	ICカード
		
＊図の絵柄はイメージです。	＊図の絵柄はイメージです。	＊図の絵柄はイメージです。

＊ e-AMUSEMENT PASSカードに加え、携帯端末・交通系ICカード・流通系ICカードもe-AMUSEMENT PASS として登録できます。

- すべての携帯端末やICカードには対応しておりません。
  電子マネーに対応している携帯端末やICカードであれば、e-AMUSEMENT PASS として登録できます。
  e-AMUSEMENT PASS として登録できるのは、当社製ゲーム機に搭載しているIC カードリーダーで読み取ることができる携帯端末やICカードに限られます。
  （読み取れないときは、携帯端末のIC カードロックなどを解除してみてください）
- 携帯端末やICカードをe-AMUSEMENT PASS として登録する際には、携帯端末やICカードに内蔵されているICチップの固定ID のみを利用していますので、それらに書き込まれている記録内容や、電子決済に影響を与えることはありません。

特徴と取り扱い

プレー情報を保存できます

- e-AMUSEMENT対応ゲーム機でプレーした場合、そのプレーデータを保存することができます。
- e-AMUSEMENT PASS 1つで複数の対応ゲーム機のプレーデータを保存することができます。
  （当社製ゲーム機であっても、携帯端末やICカードに対応していない場合があります）
- e-AMUSEMENT PASSを用いて、大会やイベントを行う場合があります。

新規のe-AMUSEMENT PASSに引き継ぎができます

e-AMUSEMENT PASSのデータ引き継ぎに際して

- カードナンバー（ユーザーコード）は、必ず記録しておいてください。
  携帯端末の買い換えや携帯端末・e-AMUSEMENT PASSカードが破損した場合など、カードナンバー（ユーザーコード）を記録（メモなど）しておくことで、データを新規のe-AMUSEMENT PASSに引き継ぐことができます。
  カードナンバー（ユーザーコード）とは？
  - アルファベットと数字16文字で構成された文字列で、e-AMUSEMENT PASSを特定するために使用します。（暗証番号登録や暗証番号認証を行う画面に表示されます）
  - e-AMUSEMENT PASSカードではゲーム機で表示される文字列と同じ文字列がカードの裏面に刻印されています。
  - 携帯端末やICカードの場合は、ゲーム機の画面で確認してください。

＊データが読み出せなくなったときは、そのデータは復帰できません。

下記のウェブサイトを活用してください

e-AMUSEMENT PASSに関するサービス内容や、ゲームコンテンツごとの詳しい情報を掲載しています。

http://eagate.573.jp/

注文について

e-AMUSEMENT PASSカードは下記の型式で当社営業担当に注文してください

e-AMUSEMENT PASSカード（当社製ICカード）  ＊図の絵柄はイメージです。	**GUF18-JA** （汎用絵柄カード100枚入り） 当社のe-AMUSEMENT PASS対応商品専用の共通ICカードです。

PASELI

本製品はPASELI対応ゲームソフトです。PASELIを利用するには次のことを行ってください。

店舗が行うこと

PASELI サービスを利用するには、事前に当社への申し込みが必要です。
（すでにPASELI サービスを利用されている場合は、本製品での新たな申し込みは不要です）
申し込み後、PASELI サービスの利用開始日などについては別途当社より案内いたします。
利用開始日以降は、e-AMUSEMENT に接続されているPASELI 対応ゲーム機で利用できます。

- 利用開始日以降であっても、下記の場合はPASELI を利用できません。
  - ネットワーク障害などでe-AMUSEMENT サービスが利用できないとき。
  - e-AMUSEMENT サービス・PASELI サービスがメンテナンス中のとき。

PASELI でのプレー料金については、テストモードで設定してください。

PASELI を使用したプレー中に停電などで中断されたときは、プレーヤーに対してサービス対応ができます。
- サービスパネルのサービスボタンではPASELI に対応できませんので、テストモードのVIRTUAL COIN → SUPPLY を実行してください。(P.45)
- PASELI に関する設定は、テストモードのVIRTUAL COIN に集約しています。(P.38)

プレーヤーが行うこと

プレーヤーは事前に下記を済ませておく必要があります。(パソコン、または携帯端末より行ってください)
新規(購入直後)のe-AMUSEMENT PASS の場合はe-AMUSEMENT 対応ゲーム機で暗証番号登録を先に行ってから下記を行ってください。

- KONAMI ID の取得(無料)
- e-AMUSEMENT PASS をKONAMI ID に登録(無料)
- e-AMUSEMENT PASS のPASELI 利用設定(無料)
- KONAMI ID にPASELI をチャージ(有料)

上記を行った上で、e-AMUSEMENT PASS を用いてプレーしてください。
- プレー中は画面にPASELI 残高が表示されます。

PASELIチャージ機について

PASELI利用設定を有効にしているe-AMUSEMENT PASSをかざすことでチャージできます。
PASELIチャージ機に関する詳しい情報はPASELI公式ウェブサイトでご確認ください。



PASELIチャージ機

PASELIカードについて

PASELIカードとは

- PASELI のチャージに使用できるプリペイドカードです。
- カード裏面のスクラッチ部を削ると、18 文字のチャージコードが現れます。
- このコードを用いて KONAMI ID にチャージできます。

特徴と取り扱い

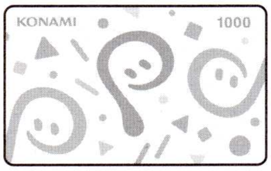
- PASELI カードは PASELI のチャージにのみ利用できます。
- PASELI カードで直接 PASELI 対応ゲーム機をプレーすることはできません。
  KONAMI ID へのチャージに加え、e-AMUSEMENT PASS に PASELI の利用設定を行う必要があります。
  （詳しくはパソコン・携帯端末から http://paseli.konami.jp/ でご確認ください）
- PASELI カードに記載されている金額が一度にチャージされます。
- PASELI カードの再発行・払い戻し・交換などはできません。
- プレーヤーへの販売目的以外では使用しないでください。

有効期限について

- チャージ前（未使用）の PASELI カードに有効期限はありません。
- チャージした PASELI の有効期間は、最後に使用、またはチャージした日から 1 年間です。

注文について

- 本製品に PASELI カードは付属していません。下記の型式で当社営業担当に注文してください。

PASELI カード  ＊図の絵柄はイメージです。	**GUKA9-JA** （PASELI カード 50 枚入り） 1 枚の PASELI カードで、1000 円の PASELI をチャージすることができます。

お問い合わせ・詳しい情報について

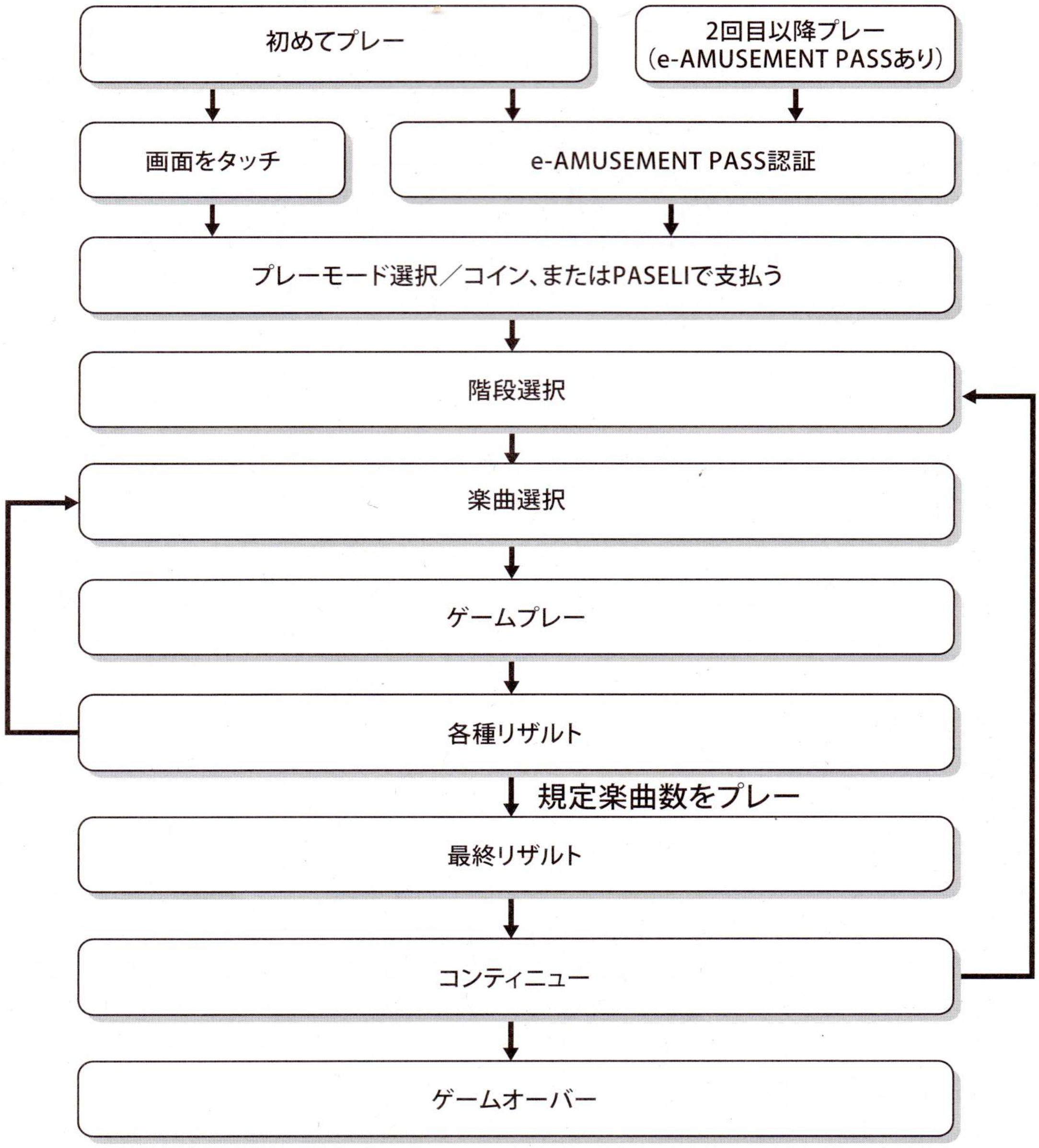
PASELI の契約・運営に関する質問などは、当社営業担当までお問い合わせください。
PASELI に関する詳しい情報は下記のウェブサイトで案内しています。

KONAMI の電子マネー PASELI（パセリ）
パソコン・携帯端末から
http://paseli.konami.jp/

遊びかた

本製品は画面の上から下に流れてくるオブジェクトに対し、ピアノ型のコントローラーをタイミングよく操作してプレーする音楽ゲームです。

ゲームシステム



プレーモードについて

- **STANDARD**········ コイン、またはPASELIを投入することでプレーできる通常のモードです。
規定楽曲数をプレーするとゲームオーバーになります。
- **FORTE**············· PASELIを投入することでプレーできるモードです。
プレーの流れはSTANDARDモードと同じですが、STANDARDモードにはない特典を得ることができます。

● ゲームシステム、およびゲームモードの内容は、時期により異なる場合があります。

オフィシャルウェブサイトについて

アップデートなどでゲームシステムの一部が変更されたとき、本書に記載以外のプレースタイルやイベント・大会が開催される場合がありますので、定期的に下記のホームページで確認することをおすすめします。

オフィシャルウェブサイト：http://eagate.573.jp/game/nostalgia/

PC・スマートフォン向けサービスについて

当社では、コンテンツをいっそう盛り上げることを目的として、外出先からでも楽しめるeAMUSEMENT サイトを展開しています。
このウェブサイトを通して、ユーザー間の交流や利便性を高めることができる次の特徴を備えています。

- ユーザー間の交流を楽しめるコミュニティーを展開しています。
- アミューズメントゲームのプレーデータの閲覧や、PASELI の利用設定などができます。
- e-AMUSEMENT PASS のデータ引き継ぎなどもスムーズに行えます。

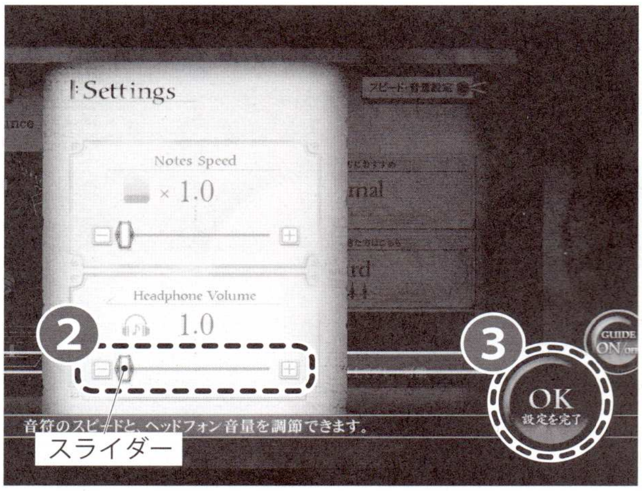
http://eagate.573.jp/

ヘッドホン接続時の音量調節

ヘッドホンジャックに市販のヘッドホンプラグを接続し、画面上でプレーヤーが自由にヘッドホンの音量を調節できます。

音量調節の方法





1 楽曲難易度選択画面で、スピード・音量設定ボタンをタッチしてSettings画面を表示させる

2 Headphone Volumeのスライダーをタッチしながら左右にスライドさせて、ヘッドホンの音量を調節する

- 音量を上げる………………………… 右にスライド
- 音量を下げる………………………… 左にスライド

3 OKボタンをタッチしてSettings画面を閉じる

異常が発生したときは、音声を出力することができずに下記の警告が表示されます。
ヘッドホン以外のプラグを接続しても同様の警告が表示されます。

ヘッドホン端子で接続異常が発生しました。
音声を出力することが出来ません。

テストモードとゲーム設定

テストモードの起動と終了

テストモードを起動させる

ゲームモード中にサービスパネルのテストボタンを押すことで、テストモードに変わります。
テストモードに変わるとMAIN MENUが表示され、ゲーム設定を行うことができます。

ゲームモードに戻る

MAIN MENU内のGAME MODEを選択して確定することでゲームモードに戻ります。
ゲームモードに戻るとゲームデモが始まり、通常の運営状態となります。

テストモードの内容

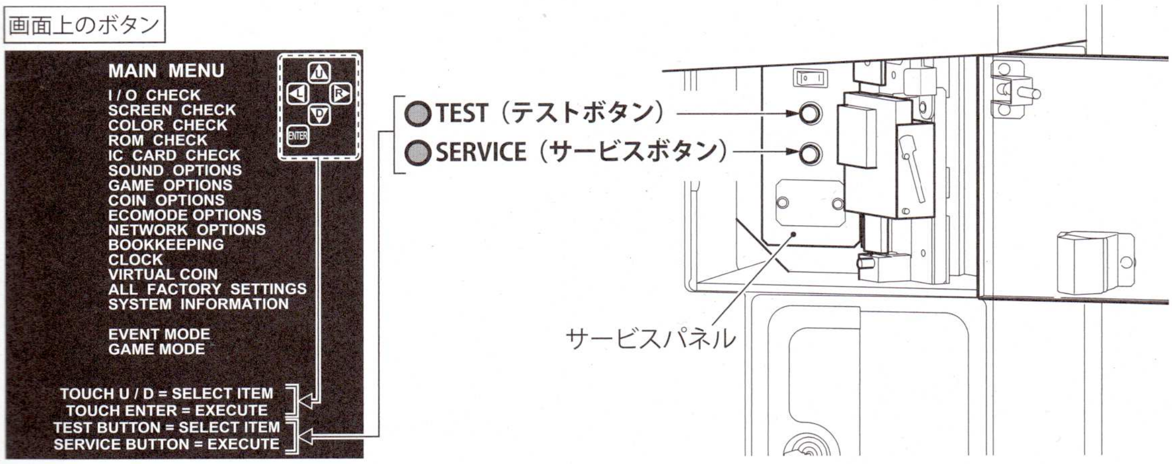
設定項目一覧

項　目	説明ページ	内　容
MAIN MENU		
I / O CHECK	22	コントロール系の入出力確認
├ INPUT CHECK	23	コントロール系の入力状態を確認
├ LAMP CHECK	24	ランプの点灯を確認
├ TOUCH PANEL CHECK	25	タッチパネルの確認
└ OUTPUT CHECK	25	コインブロッカーの作動を確認
SCREEN CHECK	26	モニター表示の大きさや位置ずれを確認
COLOR CHECK	26	モニター表示の色合い調節と確認
ROM CHECK	27	ゲームデータが正常か確認
IC CARD CHECK	27	e-AMUSEMENT PASS の認識状態を確認
SOUND OPTIONS	28	ゲームサウンドに関する設定と確認
GAME OPTIONS	29	ゲームに関する設定と確認
COIN OPTIONS	30	プレー料金に関する設定と確認
ECOMODE OPTIONS	31	エコモード運営（省電力運営）に関する設定と確認
NETWORK OPTIONS	32	ネットワークに関する設定と確認
└ NETWORK CHECK	33	ネットワーク設定と通信状態を確認
BOOKKEEPING	34	コインに関する集計データを確認
CLOCK	37	現在時刻の設定
VIRTUAL COIN	38	PASELI に関する設定と集計データを確認
├ OPERATION SETTINGS	39	PASELI でのプレー料金を設定
│ ├ TAX RATE SETTING	40	消費税に関する設定
│ ├ PATTERN 1 ～ 3	41	PASELI でのプレー料金の詳細を各パターンごとに設定
│ └ SCHEDULE	44	料金パターンを各曜日ごとに設定して週間スケジュールを設定
├ SUPPLY	45	プレーヤーにサービスする PASELI の設定
├ INCOME LOG	46	PASELI に関する集計データを確認
└ PLAYER'S LOG	51	プレーヤーの PASELI 利用履歴を確認
ALL FACTORY SETTINGS	53	設定内容を破棄し、出荷時の設定に戻す
SYSTEM INFORMATION	55	ソフトウェアのバージョンやシステム情報を確認
EVENT MODE	56	イベントモードの設定
GAME MODE	-	ゲームモードに戻る

● 上記はすべての項目を説明していますが、設定によって連動する項目などは表示されません。（例として、CLOCKを設定しないとBOOKKEEPINGをONにすることができず、コイン集計画面も表示されません）詳しくは各項目の説明ページをお読みください。

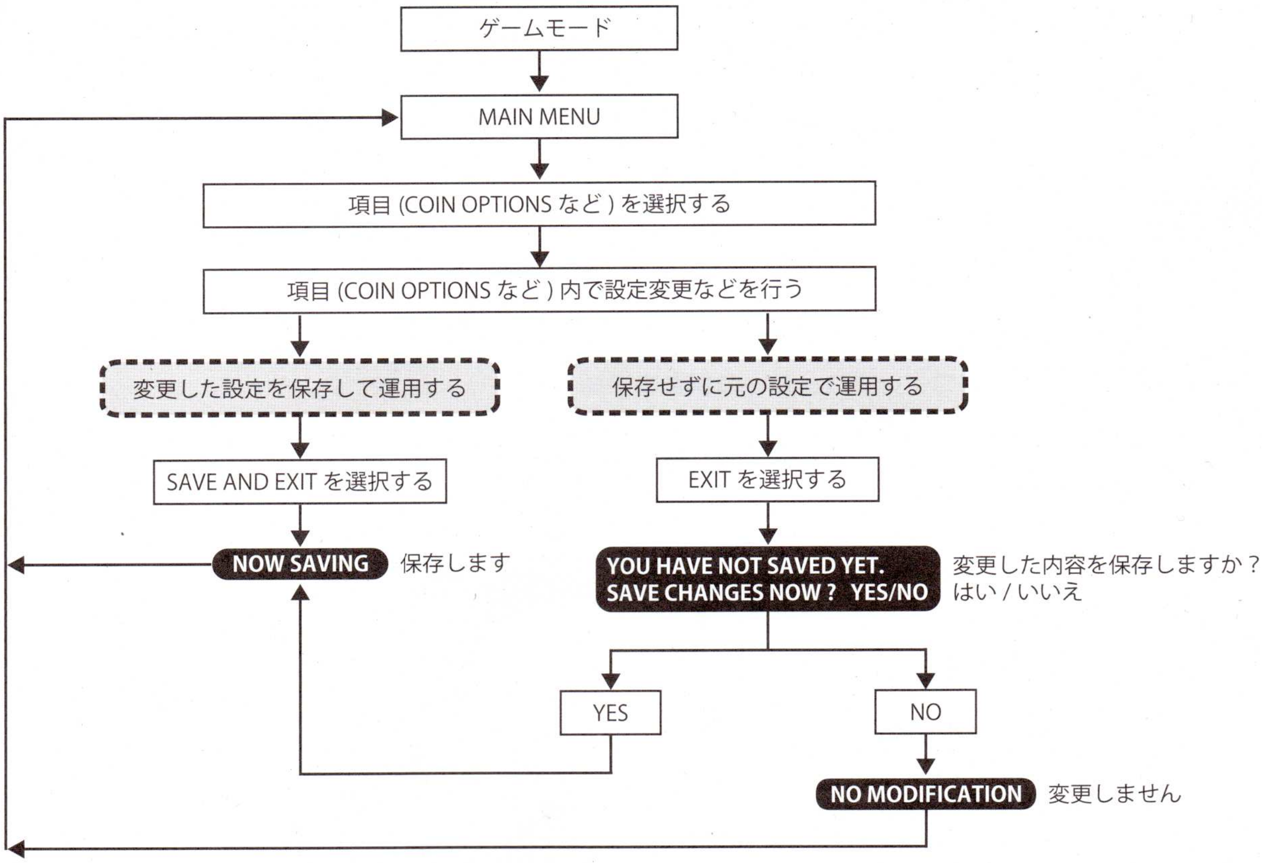
設定項目における操作方法

メニュー項目・各項目の選択・確定操作は、図のボタンで行ってください。



選択	**テストボタン、またはⓊⒹボタン**	メニュー項目・各詳細項目の選択を行います。
変更	**サービスボタン、またはⓁⓇボタン**	設定値のある項目において設定値の変更を行います。
確定	**サービスボタン、またはENTERボタン**	メニュー項目、各詳細項目の実行と設定値の確定を行います。

設定項目における確認・設定・保存の流れ



● 上記の「設定項目における操作方法」は基本操作を説明しています。また、「設定項目における確認・設定・保存の流れ」は一例です。項目によっては操作の一部が異なる場合がありますので、各項目の画面下に表示されるメッセージにしたがってください。

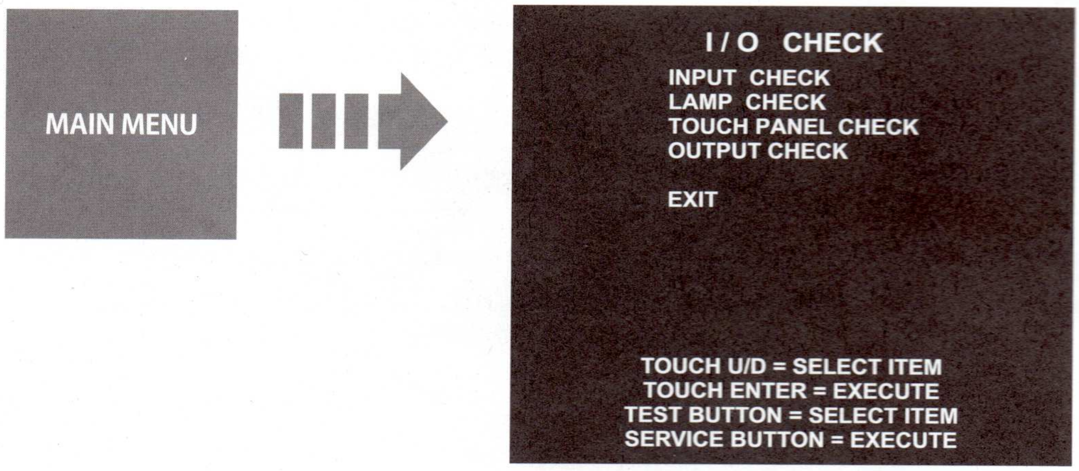
出荷時の設定に戻すには

- 項目内の設定を出荷時の設定に戻すには、項目内にあるFACTORY SETTINGSを実行してください。
- MAIN MENU内項目の設定をまとめて出荷時の設定に戻すには、MAIN MENU内のALL FACTORY SETTINGSを実行してください。(P.53)

各項目と設定

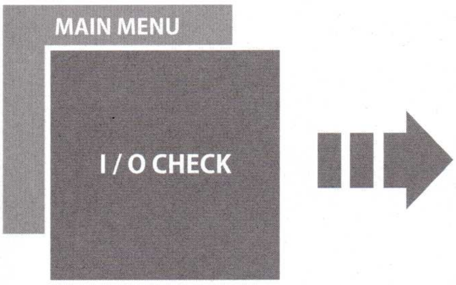
MAIN MENUにメニュー項目が表示されます。また、各メニュー項目を選択・確定すると、そのメニュー項目の詳細項目が表示されます。

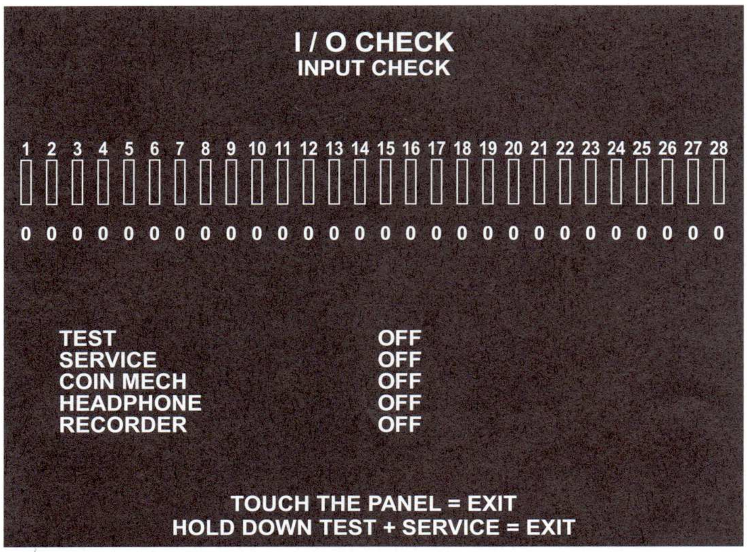
I / O CHECK　コントロール系の入出力確認



INPUT CHECK	コントロール系の入力状態を確認	(P.23)
LAMP CHECK	ランプの点灯を確認	(P.24)
TOUCH PANEL CHECK	タッチパネルの確認	(P.25)
OUTPUT CHECK	コインブロッカーの作動を確認	(P.25)

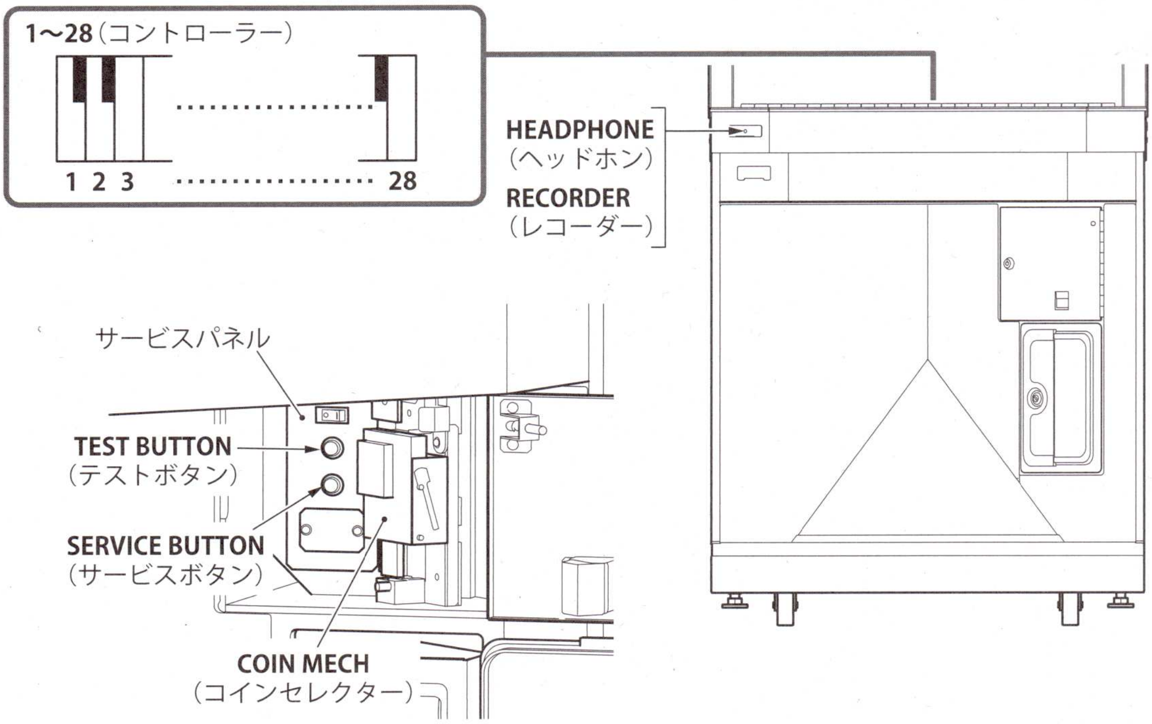
INPUT CHECK コントロール系の入力状態を確認





（画面は一例）

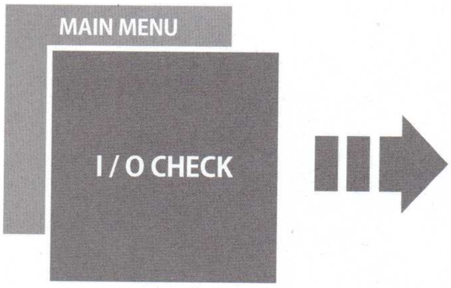
1 ～ 28	**コントローラーの入力箇所が黄色く表示されると同時に、打鍵の速さが 1 ～ 14 で表示されます。** 打鍵が速いほど表示される数字が大きくなります。
ON / OFF	**コントロール系の入力に応じて ON / OFF が表示されます。** ・ON ・・・・・・・入力があります。 ・OFF・・・・・・・入力がありません。 ＊ COIN MECH は実際のコインを用いて確認してください。（コインがコインセレクターを通過するときに ON になります） ＊ HEADPHONE・RECORDER は市販のヘッドホンプラグ、録音機器（レコーダー）を用いて確認してください。

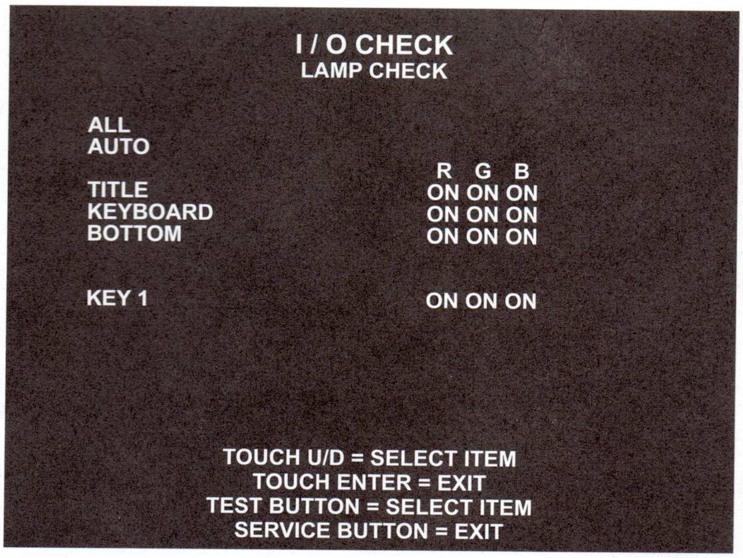


設定

テストモードとゲーム設定

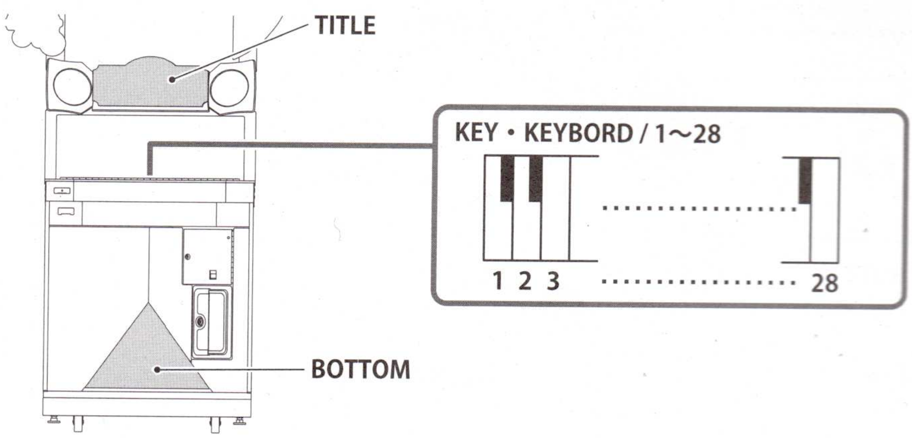
LAMP CHECK　ランプの点灯を確認



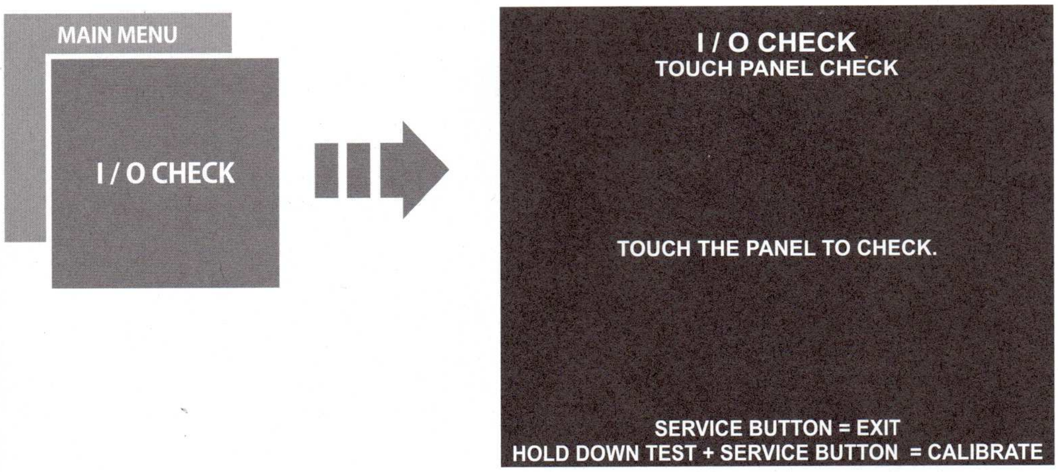


（画面は一例）

ALL	**すべてのランプが点灯します。**
AUTO	**TITLE から順に自動点灯します。** ・BOTTOM 点灯後はすべてのランプが点灯して TITLE に戻り、再度自動点灯を繰り返します。
TITLE **KEYBOARD** **BOTTOM** **KEY**	**下図の LED ランプを三原色で点灯します。** **KEYBOARD 選択時は 1 ～ 28 すべてが点灯し、KEY 選択時は ◁ ▷ ボタンで 1 ～ 28 がそれぞれ個別に点灯します。** ・R ･････････ 赤色が点灯します。 ・G ･････････ 緑色が点灯します。 ・B ･････････ 青色が点灯します。 ＊ R・G・B が同時に点灯すると白色になります。 ＊プレー中、またはデモ中の点灯は三原色の組み合わせとなりますので、多色点灯となります。
ON / OFF	**点灯時は ON が表示され、消灯時には OFF が表示されます。**



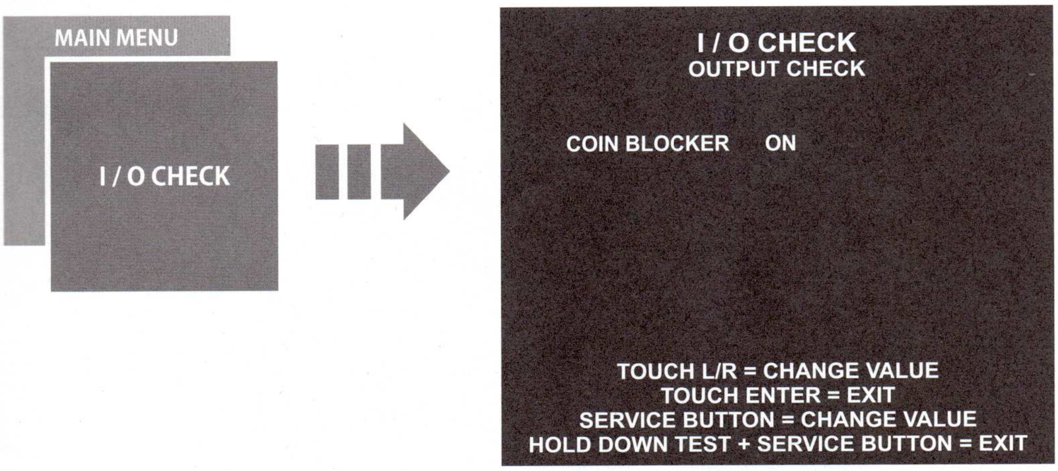
TOUCH PANEL CHECK タッチパネルの確認



確認するポイント	指で画面に触れ、その位置が「○」で表示されるか確認します。
キャリブレーションを行う	テストボタンを押しながらサービスボタンを押すことで、キャリブレーション画面に変わります。 画面上「○」で指示された位置を順番にタッチすることで、自動的にキャリブレーションが行われます。

触れていない位置が表示される場合は、タッチパネルの故障が考えられますので、アフターサービス窓口に連絡してください。

OUTPUT CHECK コインブロッカーの作動を確認

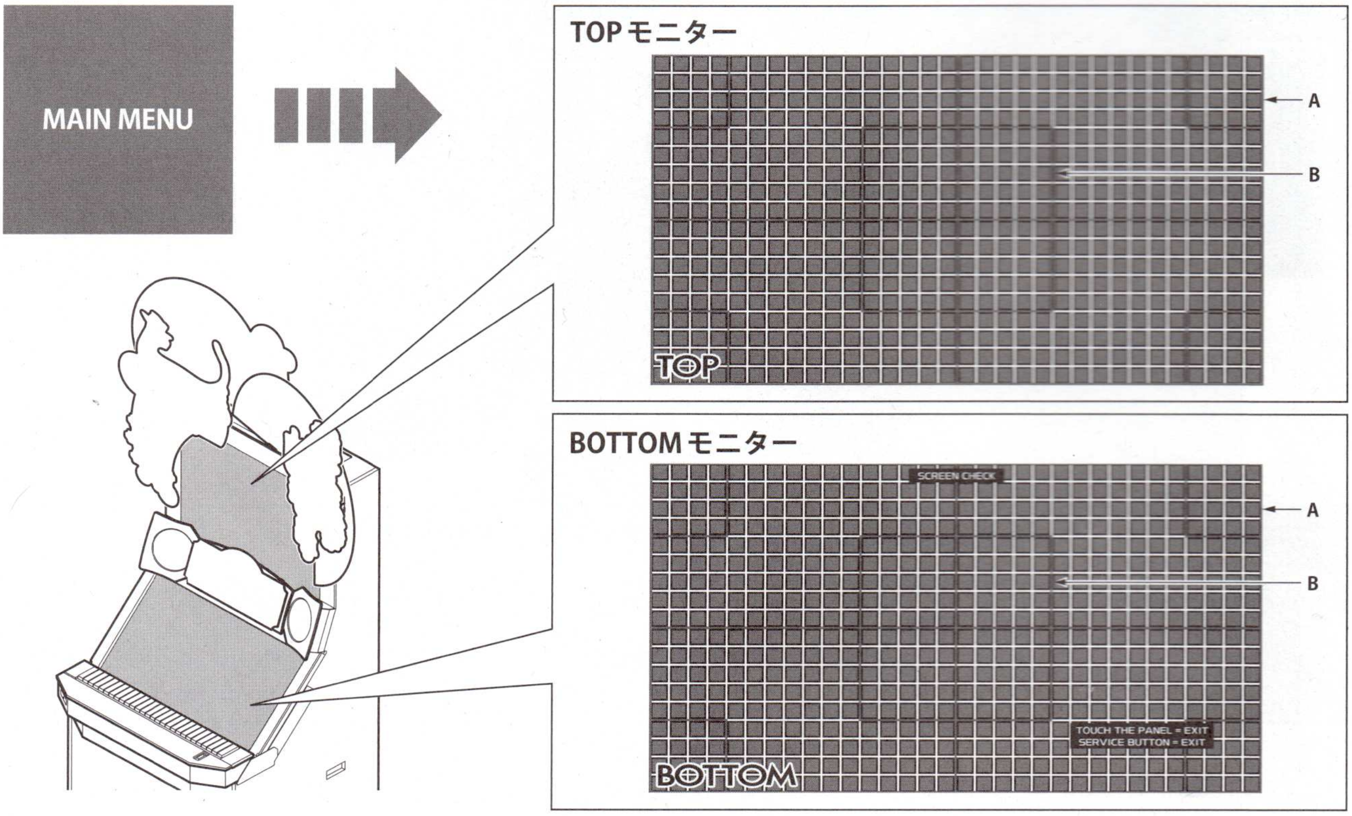


（画面は一例）

COIN BLOCKER	**サービスボタンを押して ON / OFF を切り替えて確認します。** 実際のコインを用いて確認してください。 ・ON ……… コインブロッカーが作動しています。（コインが返却口に戻ります） ・OFF ……… コインブロッカーが作動していません。（コインを受け付けます）

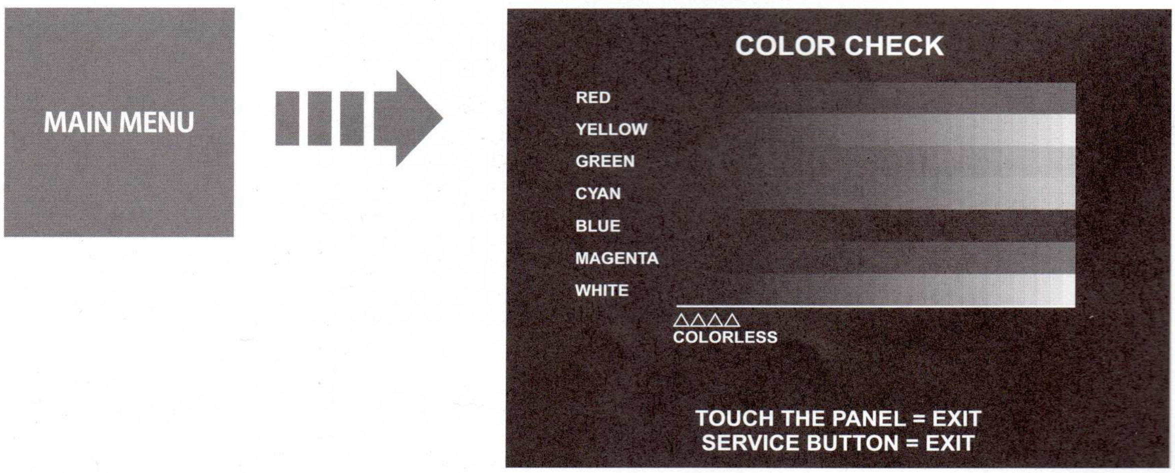
- COIN BLOCKERは実際のコインを用いて確認してください。
- 実際のコインを用いてもコインカウンターは作動せず、BOOKKEEPINGにもカウントされません。

SCREEN CHECK　モニター表示の大きさや位置ずれを確認



確認するポイント	**A：** 外枠の赤色線が、モニターの枠に合っていれば正常です。 **B：** 中央の赤色線四角形が、正方形になっていれば正常です。

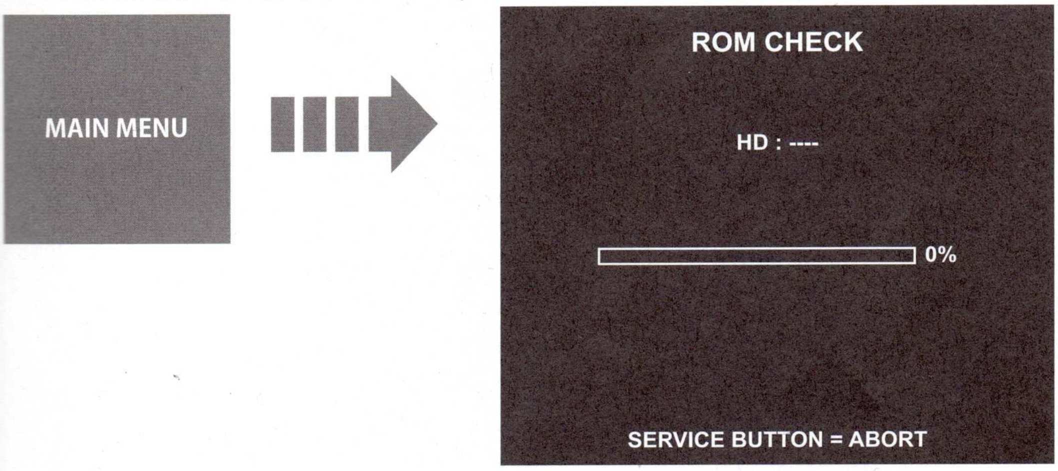
COLOR CHECK　モニター表示の色合いの調節と確認



調節のしかた	調節するときはこの画面を表示させた状態で「モニター調整」（ビートストリーム／取扱説明書）を行ってください。
確認するポイント	COLORLESS の△の範囲が黒くなるように調節すると同時に、カラーバーの色が段階的に表示され、さらに背景が黒くなるように調節してください。

ROM CHECK　ゲームデータが正常か確認

この項目を選択すると自動的にチェックが始まります。

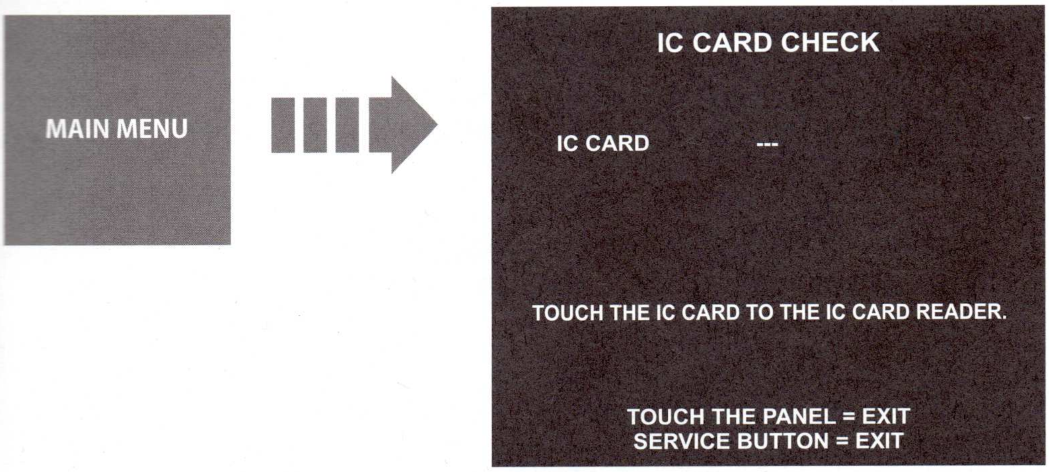


（画面は一例）

チェック後に OK と表示	正常です。
チェック後に BAD と表示	チェックが完了しませんでした。 ・一度再起動してみてください。再度 BAD と表示されたときはアフターサービス窓口にお問い合わせください。

● チェックを中断したいときは、サービスボタンを押してください。

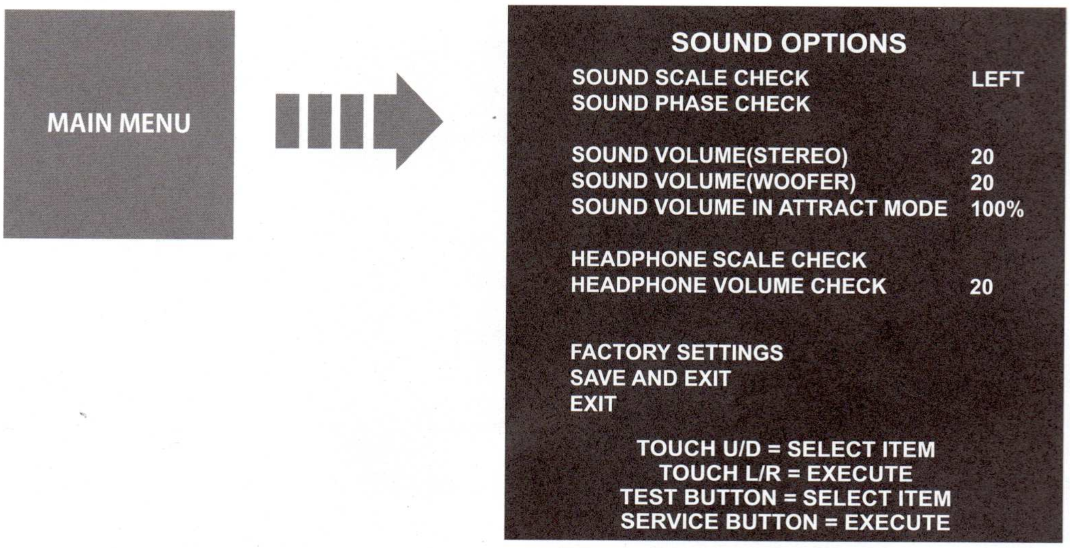
IC CARD CHECK　e-AMUSEMENT PASS の認識状態を確認



（画面は一例）

e-AMUSEMENT PASS を当てると OK[＊] と表示	OK[1]‥‥‥‥‥ 当社製 IC カードを認識しました。 OK[2]‥‥‥‥‥ 携帯端末、または IC カードを認識しました。
e-AMUSEMENT PASS を当てても「- - -」と表示	認識できませんでした。 ・何度当てても「- - -」と表示されるときは他の e-AMUSEMENT PASS を当ててください。 ・読み取り部に当てていない場合も「- - -」と表示されます。

SOUND OPTIONS ゲームサウンドに関する設定と確認



（画面は一例）

SOUND SCALE CHECK	**左右のスピーカーから交互にドレミ ･･･ ド音が出ているか確認します。** ＊左スピーカーから「ド」音で始まり、右スピーカーの「レ」→左スピーカーの「ミ」･･･ と交互に音が出ているか確認してください。 ・LEFT ･････ 左側のスピーカーから音が出ています。 ・RIGHT････ 右側のスピーカーから音が出ています。
SOUND PHASE CHECK	**本体の正面に立った状態で、左右のスピーカーから交互に表示通りの音が出ているか確認します。** ・LOUD ････ 大きな音が出ています。 ・SOFT ････ 小さな音が出ています。
SOUND VOLUME (STEREO)* （出荷時設定：20）	**本体のスピーカーの音量を、1 刻みで 0（無音）～ 30（最大）の範囲で設定します。**
SOUND VOLUME (WOOFER)* （出荷時設定：20）	**本体のウーファーの音量を、1 刻みで 0（無音）～ 30（最大）の範囲で設定します。**
SOUND VOLUME IN ATTRACT MODE* （出荷時設定：100%）	**ゲームデモの音量を、プレー中の音量との割合で設定します。** **設定は 10%刻みで、0%（無音）～ 100%（最大）の範囲です。**
HEADPHONE SCALE CHECK	**左右のヘッドホンから交互にドレミ ･･･ ド音が出ているか確認します。** ＊左から「ド」音で始まり、右の「レ」→左スピーカーの「ミ」･･･ と交互に音が出ているか確認してください。 ・LEFT ･････ 左側のヘッドホンから音が出ています。 ・RIGHT････ 右側のヘッドホンから音が出ています。
HEADPHONE VOLUME CHECK （出荷時設定：20）	**ヘッドホンの音量を、1 刻みで 0（無音）～ 30（最大）の範囲で設定します。**
FACTORY SETTINGS	**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。** ・出荷時の設定値に戻す：サービスボタンを押します。

＊サービスボタンでも調節が可能です。
・音量を上げ／下げ ････････････････ サービスボタンを押し続ける
・音量の上げ／下げの切り替え ････ 一度サービスボタンを離し、再度サービスボタンを押し続ける

● ヘッドホンでの確認を行う場合は、市販のヘッドホンをヘッドホンジャックに接続してください。

GAME OPTIONS　ゲームに関する設定と確認



（画面は一例）

CONTINUATION （出荷時設定：ON）	**ゲーム終了後、続けてゲームをプレーするかどうかの確認画面の設定をします。** ・ON ········· コンティニュー画面が表示されます。 ・OFF ········ コンティニュー画面が表示されません。
DEMO PATTERN （出荷時設定：POPULAR）	**ゲームデモの演出パターンを設定します。** ・POPULAR ··· 映画やアニメの主題歌など、知名度の高い楽曲を中心に紹介します。 ・BEMANI ···· BEMANI シリーズの人気楽曲を中心に紹介します。
SHOP CLOSE SETTING （出荷時設定：OFF）	**閉店設定を行うかを設定します。** ・OFF ········ 閉店設定を行いません。 ・ON ········· 閉店設定を行います。
SHOP CLOSE TIME* （出荷時設定：23:00）	**店舗の営業終了時刻を設定します。（5 分単位）** サービスボタンを押すことで時刻を変更することができます。 （23:55 になると 00:00 に戻ります）
FACTORY SETTINGS	**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。** ・出荷時の設定値に戻す：サービスボタンを押します。

* SHOP CLOSE SETTING が ON のときに表示されます。

● 時刻設定が行われていない状態で閉店設定を OFF から ON にしようとすると FIRST, SET THE CLOCK と表示されます。そのときは MAIN MENU に戻り、CLOCK で現在時刻を設定してください。（P.37）

SHOP CLOSE SETTING を行ったときの画面表示について

- 設定した時刻の 30 分前：営業終了時刻が近いことを知らせるメッセージが表示される。
- 設定した時刻の 15 分前：新規プレー・コンティニューを受け付けなくなります。（プレー中の場合はプレーが終わるまで継続されます）
- 設定した時刻　　　：閉店メッセージが表示されます。

＊設定した時刻後にプレーするときは再起動してください。
（再起動後は翌日の営業終了時刻までプレー可能になります）

COIN OPTIONS　プレー料金に関する設定と確認



（画面は一例）

● e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。
各COIN OPTIONS 画面で設定を変更して運用してもe-AMUSEMENT Participation の料金は変わりません。

FREE PLAY* （出荷時設定：OFF）	**無料でのプレーの設定を行います。** ・OFF・・・・有料でのプレーになります。 ・ON ・・・・無料でのプレーになります。
COIN SLOT （出荷時設定：1 COIN 1CREDIT）	**コインに対するクレジット数を設定します。** 1 COIN 1 CREDIT ～ 10 COINS 1 CREDIT ＊下記表を参照してください。
START (STANDARD MODE) （出荷時設定：2 CREDITS TO START）	**ゲームプレー（STANDARD MODE）に必要なクレジット数を設定します。** 1 CREDIT TO START ～ 10 CREDITS TO START
FACTORY SETTINGS	**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。** ・出荷時の設定値に戻す：サービスボタンを押します。

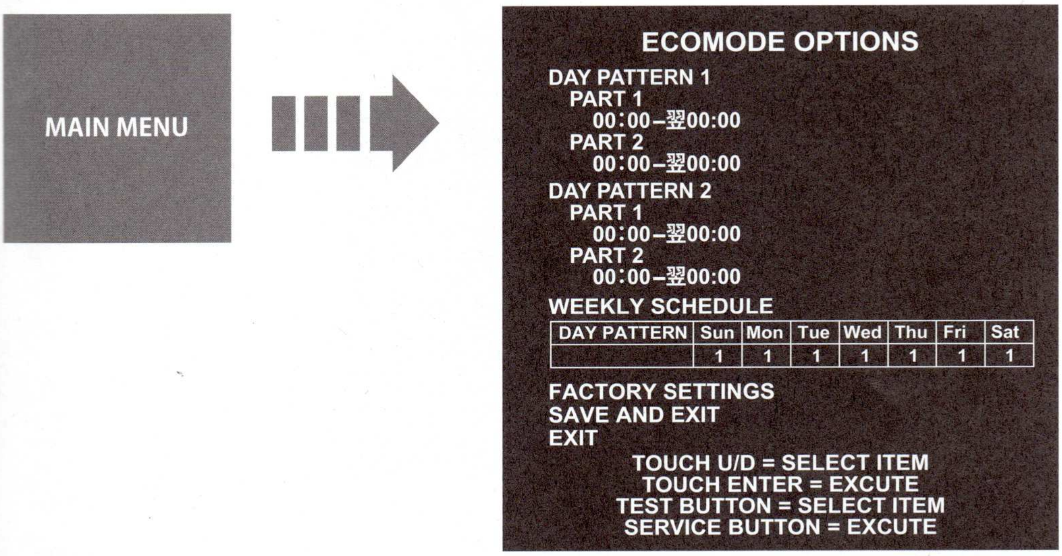
* FREE PLAY をONに設定した場合、PASELIサービスを利用したプレーはできません。

● コイン数に対するクレジット対応表

コイン数	1	1	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
クレジット	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1

ECOMODE OPTIONS　エコモード運営（省電力運営）に関する設定と確認

待機中（ゲームデモ時）にLEDランプの消灯を自動的に行います。



（画面は一例）

DAY PATTERN 1 ～ 2 （出荷時設定：00:00 ～翌 00:00）	**エコモード運営を実施するパターンを 2 通り設定します。（15 分単位）** （例：平日用の設定と休日用の設定など ）
WEEKLY SCHEDULE （出荷時設定：DAY PATTERN 1）	**エコモード運営を実施する週間のスケジュールを設定します。** ・選択 / 決定することで曜日ごとのパターンを変更します。 ・各曜日に応じたパターンを、 DAY PATTERN 1・DAY PATTERN 2・OFF から選択します。 ・サービスボタンを押して変更します。
FACTORY SETTINGS	**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。** ・出荷時の設定値に戻す：サービスボタンを押します。

● エコモード運営を実施すると、待機中（ゲームデモ時）に下記の省電力状態となります。
・「LAMP CHECK」で確認できる LED ランプが消灯します。

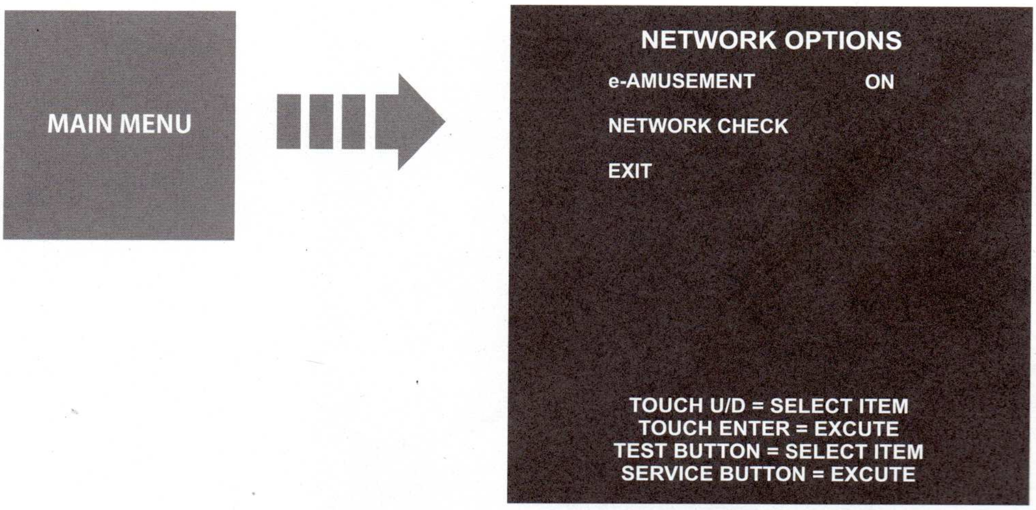
● エコモード運営での画面には、エコモード運営の実施を示すメッセージが表示されます。
・e-AMUSEMENT PASS を当てる、コインを投入する、などの操作を行うことで、省電力状態が解除されます。
その後、3 分間操作がなければ、再度省電力状態に戻ります。

エコモード運営が実施された状態を未実施の場合と比較すると、
待機中（ゲームデモ時）において消費電力が最大 3% 削減されます。

設定

テストモードとゲーム設定

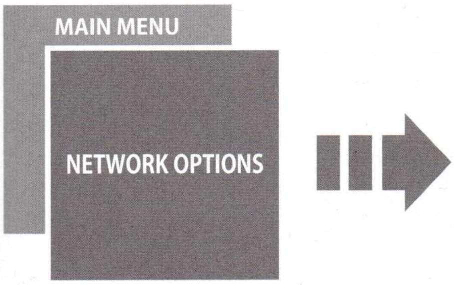
NETWORK OPTIONS　ネットワークに関する設定と確認



（画面は一例）

e-AMUSEMENT （出荷時設定：ON）	**常に ON の設定です。（変更はできません）** ＊ ON に設定されていても、当社と契約されていない場合はサービスを利用することができません。
NETWORK CHECK	**ネットワーク設定と通信状態を確認** （P.33）

NETWORK CHECK ネットワーク設定と通信状態を確認




```
NETWORK OPTIONS
NETWORK CHECK

GAME --> ROUTER --> CENTER --> SERVER

STATUS                 CONNECTED
GAME TO ROUTER         2/2   (100 percent)
GAME TO CENTER         2/2   (100 percent)
GAME TO SERVER         2/2   (100 percent)

IP ADDRESS             XXX.XXX.XXX.XXX
SUBNET MASK            XXX.XXX.XXX.XXX
DEFAULT ROUTER         XXX.XXX.XXX.XXX
DOMAIN NAME            XXXXX
DNS SERVER             XXX.XXX.XXX.XXX
                       XXX.XXX.XXX.XXX

DHCP SERVER            XXX.XXX.XXX.XXX
NTP SERVER             XXX.XXX.XXX.XXX
MAC ADDRESS            xx:xx:xx:xx:xx:xx

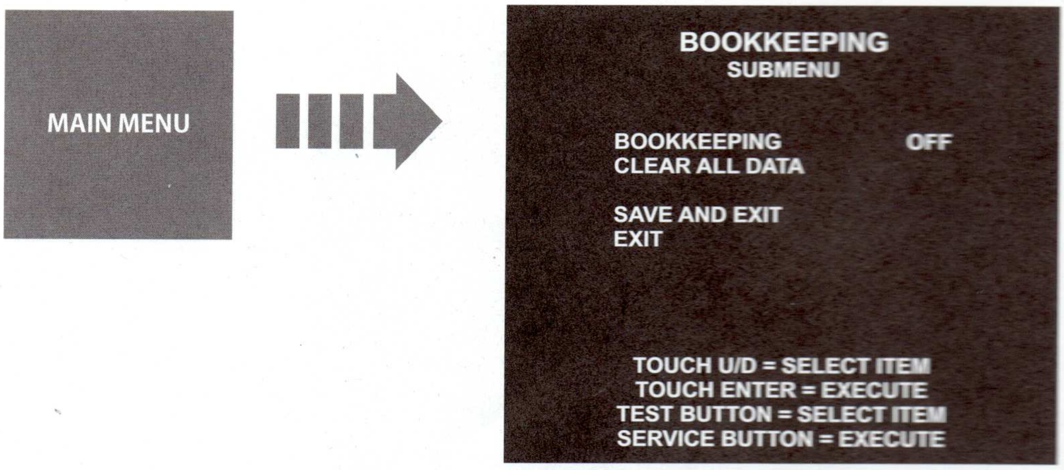
e-AMUSEMENT Participation   AVAILABLE

TOUCH ENTER = EXIT
SERVICE BUTTON = EXIT
```

（画面は一例）

GAME --> ROUTER --> CENTER --> SERVER	**本体からセンターサーバーまでの通信状態が表示されます。** ・GAME・・・・・・・・自本体です。 ・ROUTER・・・・・・店舗内の VPN ルーターです。 ・CENTER ・・・・・・e-AMUSEMENT の入口です。 ・SERVER ・・・・・・センターサーバーです。
STATUS	**通信状態が表示されます。** ・CONNECTED・・・・・・・・ 正常な通信ができています。 ・NOT CONNECTED ・・・ 正常な通信ができていません。 ＊通信状態を確認中のときは「-」が表示されます。
GAME TO ROUTER GAME TO CENTER GAME TO SERVER	**本体～各機器までの応答状態が表示されます。** ・左右の数値がほぼ同じで、100%、または 100%に近い値であれば正常です。
IP ADDRESS	**本体に割り当てられた IP アドレスが表示されます。**
SUBNET MASK	**本体に割り当てられたサブネットマスクが表示されます。**
DEFAULT ROUTER	**VPN ルーターに割り当てられたアドレスが表示されます。**
DOMAIN NAME	**接続するセンターサーバーのドメインネームが表示されます。**
DNS SERVER	**DNS サーバーに割り当てられた IP アドレスが最大で 2 個表示されます。**
DHCP SERVER	**DHCP サーバーに割り当てられた IP アドレスが表示されます。**
NTP SERVER	**NTP サーバーに割り当てられた IP アドレスが表示されます。**
MAC ADDRESS	**本体に割り当てられた物理アドレスが表示されます。**
e-AMUSEMENT Participation	**e-AMUSEMENT Participation サービスの状態が表示されます。** ・AVAILABLE ・・・・・・・・サービスが利用可能です。 （正常） ・NOT AVAILABLE ・・・・サービスが利用できません。（通信状態を確認中） ・DISABLE・・・・・・・・・・・サービスが利用できません。 ・- ・・・・・・・・・・・・・・・・・サービスが利用できません。（通信状態を確認中） **「AVAILABLE」と表示されていれば正常です。 通信状態を確認中の場合は、「-」または「NOT AVAILABLE」と表示されます。 サービスが利用できないときは「DISABLE」と表示されます。**

BOOKKEEPING コインに関する集計データを確認



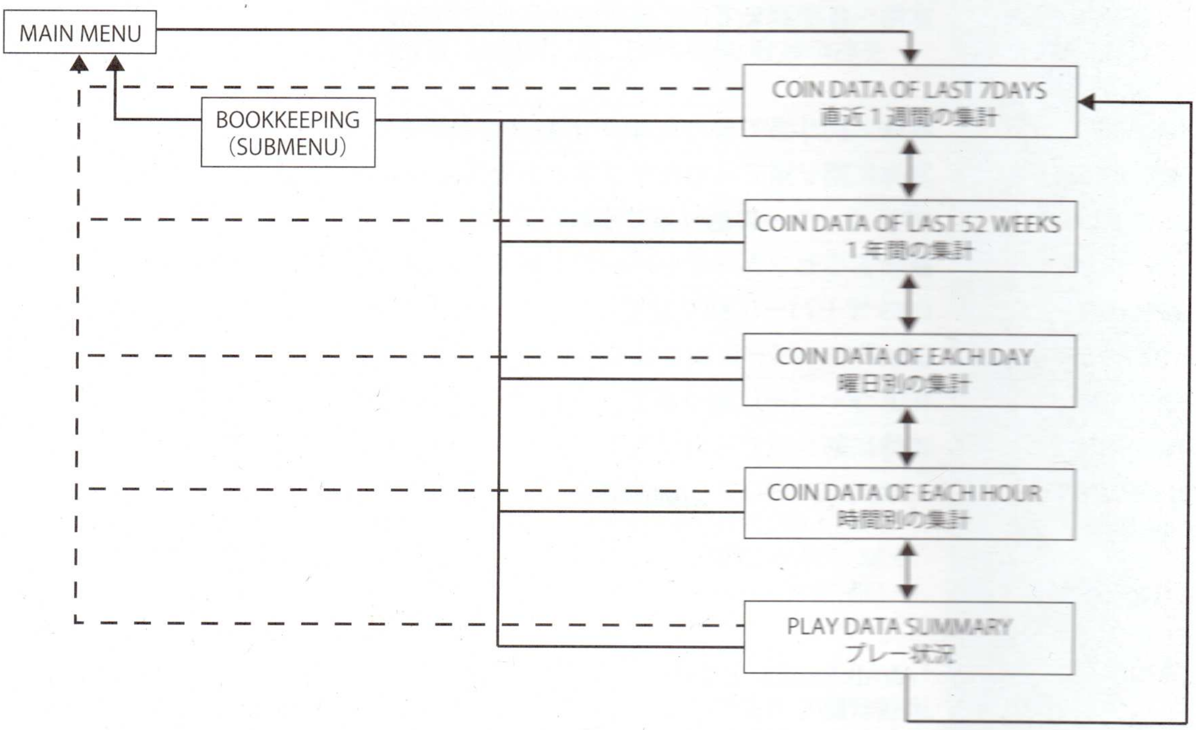
（画面は一例）

BOOKKEEPING （出荷時設定：OFF）	**コイン集計を行うかを設定します。** ・ON ・・・・ コイン集計を行います。 ・OFF・・・・ コイン集計を行いません。（集計画面も表示されません） ＊ ON から OFF にすると集計データが消去されますのでご注意ください。
CLEAR ALL DATA	**コイン集計のデータを削除して、出荷時の状態に戻します。** ・出荷時の状態に戻す：YES を選択し、サービスボタンを押します。

● 1日の集計範囲は0：00 ～ 23：59です。

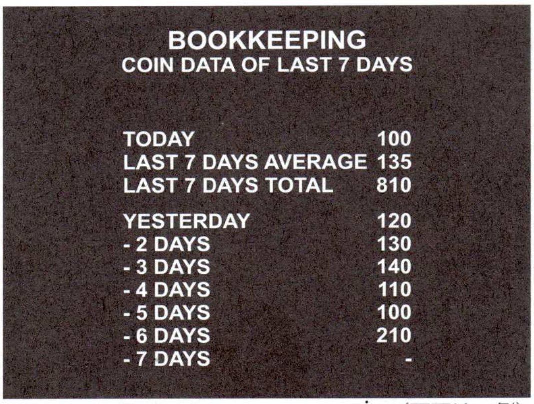
コイン集計メニューの見かた

BOOKKEEPINGがONのときは、コインに関するさまざまな集計データを見ることができます。



● BOOKKEEPING画面を表示させるには、あらかじめCLOCKで現在時刻を設定してください。（P.37）
● 時刻設定が行われていない状態でBOOKKEEPINGをOFFからONにしようとするとFIRST, SET THE CLOCKと表示されます。そのときはMAIN MENU戻り、続いてCLOCKで設定してください。

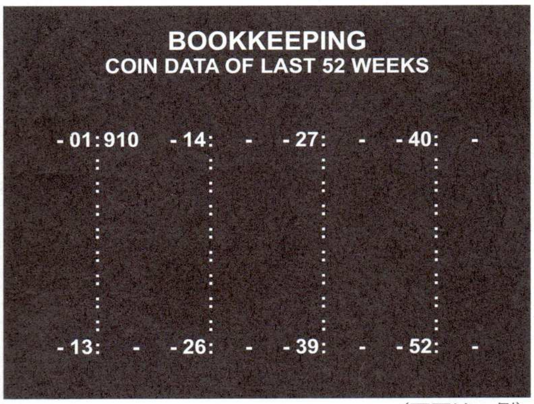
直近１週間の集計



（画面は一例）

TODAY	今日のコイン数
LAST 7 DAYS AVERAGE	今日を除く直近１週間の平均コイン数
LAST 7 DAYS TOTAL	今日を除く直近１週間の総コイン数
YESTERDAY	昨日の総コイン数
-2 DAYS	２日前の総コイン数

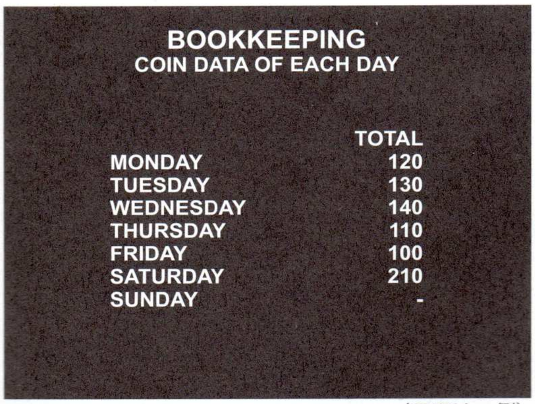
１年間の集計



（画面は一例）

- 01：	１週間前７日間の総コイン数
- 02：	２週間前７日間の総コイン数
- 03：	３週間前７日間の総コイン数

曜日別の集計

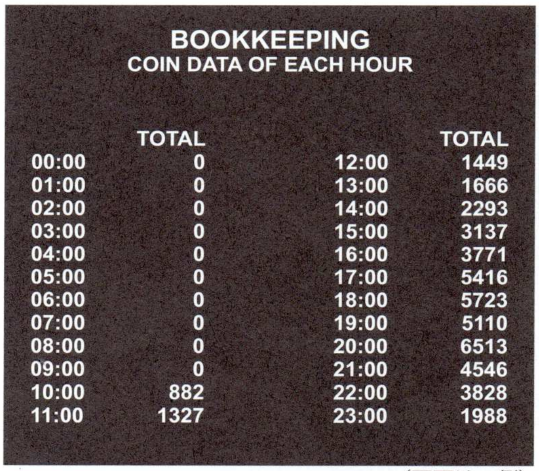


（画面は一例）

MONDAY	月曜日の総コイン数
TUESDAY	火曜日の総コイン数
WEDNESDAY	水曜日の総コイン数
THURSDAY	木曜日の総コイン数
FRIDAY	金曜日の総コイン数
SATURDAY	土曜日の総コイン数
SUNDAY	日曜日の総コイン数

➡次ページに続く

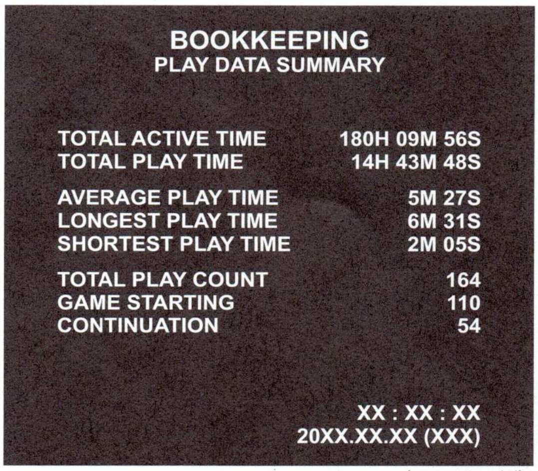
時間別の集計



（画面は一例）

00：00	0時～0時59分の総コイン数
01：00	1時～1時59分の総コイン数
02：00	2時～2時59分の総コイン数

プレー状況



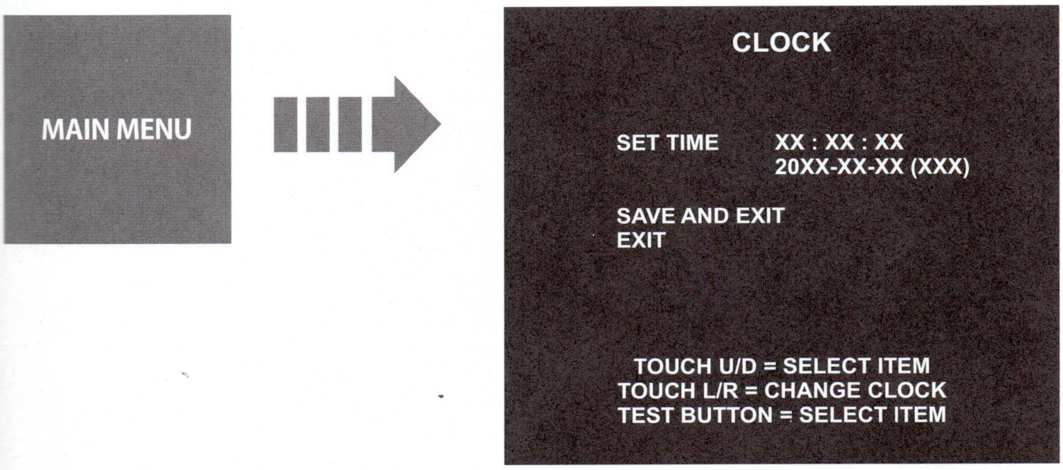
（画面は一例）

TOTAL ACTIVE TIME	総稼働時間
TOTAL PLAY TIME	総プレー時間
AVERAGE PLAY TIME	1プレー時の平均プレー時間
LONGEST PLAY TIME	1プレー時の最長プレー時間
SHORTEST PLAY TIME	1プレー時の最短プレー時間
TOTAL PLAY COUNT	総プレー回数
GAME STARTING	プレースタート回数
CONTINUATION	コンティニュー回数
XX:XX:XX	現在の時刻（24時間制）
20XX-XX-XX(XXX)	今日の日付

- 各画面において、集計が行われていない場合は「-」と表示され、コインが入っていない場合は「0」と表示されます。
- 各画面の集計値は、BOOKKEEPINGをONにした後からの集計となります。(P.34)
- プレー状況に表示される時間は、CLOCK設定後からの集計となります。(P.37)

CLOCK 現在時刻の設定

ここで設定した時刻をもとに、GAME OPTIONSの閉店設定とBOOKKEEPINGの集計が行われます。

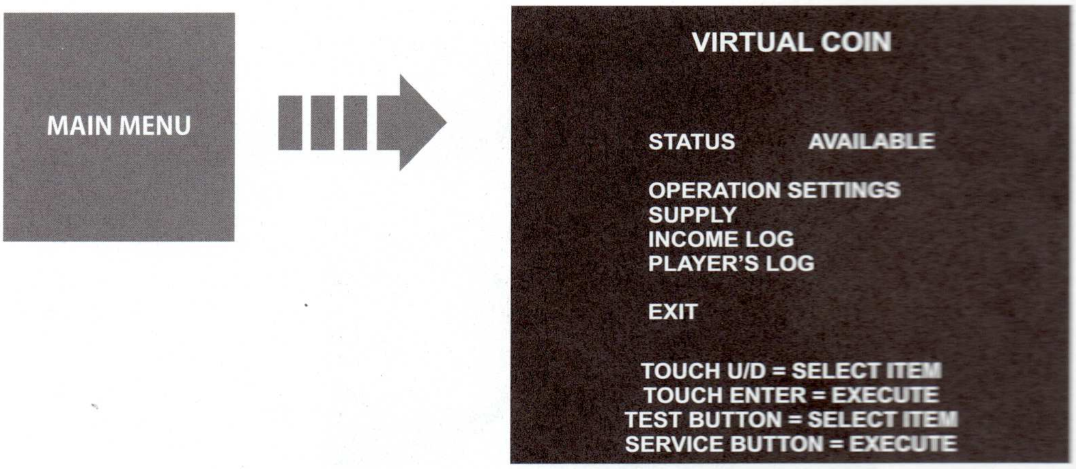


（画面は一例）

SET TIME	**現在の時刻（時・分・秒）を設定します。** ＊時刻が設定されていないときはCLOCK NOT SETと表示されます。
20XX-XX-XX (XXX)	**今日の日付と曜日が表示されます。** ＊日付は出荷時に設定されています。

- 時刻設定が行われていないと、GAME OPTIONSで閉店設定を行うことはできません（P.29）
- 時刻設定が行われていないと、BOOKKEEPINGでコイン集計を行うことはできません（P.34）
- 設定後は「SAVE AND EXIT」を選択することで時刻が設定されます。

VIRTUAL COIN　PASELI に関する設定と集計データを確認



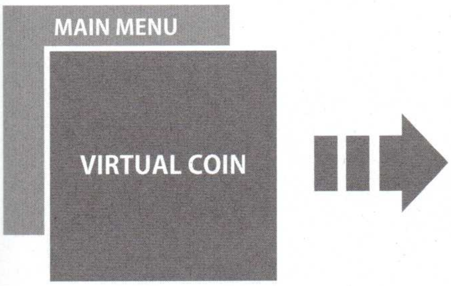
(画面は一例)

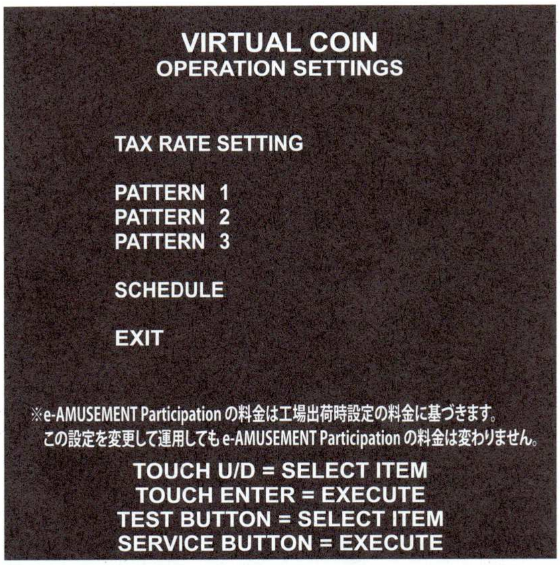
STATUS	**PASELI の利用状況が表示されます。** ・AVAILABLE・・・・・・・・利用できます。 ・NOT AVAILABLE ・・・利用できません。	
OPERATION SETTINGS	**PASELI でのプレー料金を設定**	(P.39)
SUPPLY*	**プレーヤーにサービスする PASELI を設定**	(P.45)
INCOME LOG*	**PASELI に関する集計データを確認**	(P.46)
PLAYER'S LOG*	**プレーヤーの PASELI 利用履歴を確認**	(P.51)

＊STATUS が NOT AVAILABLE のときは灰色で表示され選択できません。

NOT AVAILABLE となる原因	対処方法
COIN OPTIONS で FREE PLAY が ON に設定されている	FREE PLAY を OFF に設定してください。 (P.30)
メンテナンス時間中である	メンテナンスが終了するまでしばらくお待ちください。
ネットワークトラブルなどで e-AMUSEMENT に接続されていない	ネットワークエラーを参照してください。 (P.87)
PASELI サービスの利用登録が完了していない	当社営業担当にお問い合わせください。

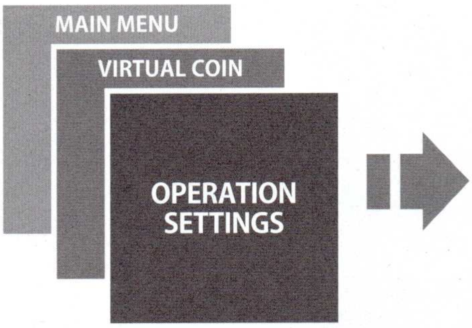
OPERATION SETTINGS　PASELI でのプレー料金を設定





TAX RATE SETTING	**消費税に関する設定**	(P.40)
PATTERN 1 ～ 3	**PASELI でのプレー料金の詳細を各パターンごとに設定** 各パターン項目を選択して、詳細設定を行う画面が表示されます。	(P.41)
SCHEDULE	**料金パターンを各曜日ごとに設定して週間スケジュールを設定**	(P.44)

TAX RATE SETTING 消費税に関する設定





（画面は一例）

● e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。
各 OPERATION SETTINGS 画面で設定を変更して運用しても e-AMUSEMENT Participation の料金は変わりません。

TAX RATE （出荷時設定：108/105）	**消費税の算出方法を設定します。** ・NOT USE ･･･ 従来の価格をそのまま使用します。 ・108/105 ･･･ 従来価格に 108/105 を乗算した、消費税 8%価格を使用します。

- 変更しない場合は、「EXIT」で終了してください。
- 「NOT USE → 108/105」、または「108/105 → NOT USE」に変更する場合は、次の手順で行います。

1 TAX RATE　NOT USE→108/105（または 108/105→NOT USE）に変更する
2 「SAVE AND EXIT」を選択する
3 再確認を行う
「TAX RATE を変更しますが、本当によろしいですか？　はい / いいえ」
4 各パターン設定画面で確認する

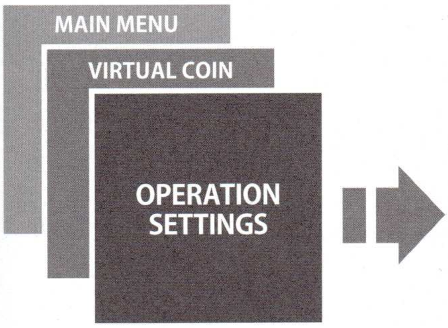
108/105 とは

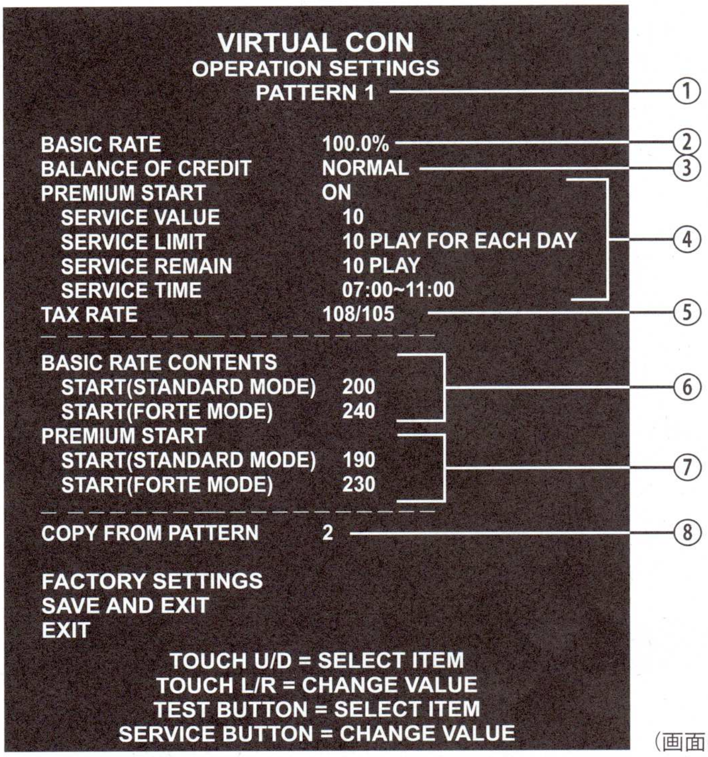
従来の税込み価格に 105% を割り戻した上で、改めて消費税率に準じた価格設定を行います。

【例】
200 円 ÷ 1.05 = 190.47 円 ≒ 191 円（価格）
＊小数点以下の端数は切り上げられます。
▼
191 円 × 1.08 = 206.3 円 ≒ 206 円（改訂価格）
＊小数点以下の端数は切り捨てられます。

重要 ・**「TAX RATE」を変更すると、各パターン設定が新しい設定価格で表示されます。内容を確認し、調整が必要な場合は必ず行ってください。**

PATTERN 1~3　PASELI でのプレー料金の詳細を各パターンごとに設定





（画面は一例）

PATTERN 1	①	料金パターンの種類が表示されます。
BASIC RATE	②	PASELI でのプレー料金の比率を設定します。
BALANCE OF CREDIT	③	コイン価格と PASELI 価格のバランスを設定します。 （P.42）
PREMIUM START	④	一定の時間帯に限り割引料金で行う、タイムサービスを実施するかを設定します。 ・ON ：サービスタイムを実施します。 ・OFF：サービスタイムを実施しません。 （OFF の場合は * の 4 項目はグレー表示となります）
SERVICE VALUE*		タイムサービス時の割引料金を設定します。
SERVICE LIMIT*		タイムサービスのプレーを 1 日に何回までを制限とするかを設定します。 （1 日：AM7:00 ～翌日 AM5:00）
SERVICE REMAIN*		タイムサービスのプレーが当日中に、残り何回プレーできるかをカウント表示します。 ・カウント表示は変更でき、上限は「SERVICE LIMIT」項目の値です。 ・この項目のカウント表示は保存されず、再起動、または翌日には「SERVICE LIMIT」項目の値に戻ります。
SERVICE TIME*		タイムサービスを実施する時間帯を設定します。
TAX RATE	⑤	消費税の算出方法が表示されます。

➡次ページに続く

BASIC RATE CONTENTS ⑥	設定によって反映された料金が表示されます。
START (STANDARD MODE) ⑨	PASELI を使用した STANDARD モードのプレー料金が表示されます。
START (FORTE MODE) ⑩	PASELI を使用した FORTE モードのプレー料金が表示されます。
PREMIUM START ⑦	タイムサービス時の料金が表示されます。
START (STANDARD MODE)	上記⑨と同じ
START (FORTE MODE)	上記⑩と同じ
COPY FROM PATTERN ⑧	料金パターンの内容を、設定済みの他のパターンからコピーできます。
FACTORY SETTINGS	この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。 ・出荷時の設定値に戻す：サービスボタンを押します。
SAVE AND EXIT	設定の変更を行ったり、「FACTORY SETTINGS」で出荷時の設定に戻しても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。

PASELIでのプレー料金の設定のしかた

1 BALANCE OF CREDIT ③から、コイン価格と PASELI 価格のバランスを設定します。(下表参照)
NORMAL・IMBALANCE に設定した場合はこの時点で PASELI のプレー料金が設定されます。

NORMAL IMBALANCE	1COIN = 100P として COIN OPTIONS (P.30) の設定をもとに算出した価格になります。 BASIC RATE と TAX RATE は適用されません。
MORE IMBALANCE	すべての価格が BASIC RATE と TAX RATE を適用した価格になります。

2 BASIC RATE ②から PASELI でのプレー料金の比率を設定します。(下表参照)

	NORMAL・IMBALANCE	MORE IMBALANCE
START (STANDARD MODE) START (FORTE MODE)	「CREDIT 数」× 100 × n ÷ m (小数点以下は切り捨て)	「CREDIT 数」× 100 ×「BASIC RATE」× n ÷ m (小数点以下は切り捨て) TAX RATE が 108/105 の場合、この値をベースに算出

＊ COIN OPTIONS の START (STANDARD MODE) と、COIN SLOT の COIN = n 、CREDIT = m に準じて設定されます。(P.30)

3 設定された内容で計算された PASELI でのプレー料金が⑨、⑩に表示されます。

PASELIでのプレー料金設定FAQ

PASELI でのプレー料金設定における代表的な FAQ を下記に紹介しています。

Q1 コインと PASELI の価格を同率にしたい

【例】1 CREDIT あたり 50 円で運用する場合
(COIN OPTIONS → COIN SLOT : 1 COIN 2 CREDITS, START (STANDARD MODE) : 1 CREDIT TO START)

A 下記の設定にしてください。

BALANCE OF CREDIT → NORMAL、またはIMBALANCE

1 CREDIT 50 円で、それぞれのスタート価格は次のようになります。

- START (STANDARD MODE) 50（100× 50%）
- START (FORTE MODE) 60（120× 50%）

＊ BASIC RATE と TAX RATE は反映されません。

Q2 PASELI の価格のみ変更したい

【例】PASELIの価格を 90%（10%引き）で運用する場合
(COIN OPTIONS → COIN SLOT : 1 COIN 1 CREDIT, START (STANDARD MODE) : 1 CREDIT TO START)

A 下記の設定にしてください。

BALANCE OF CREDIT → MORE IMBALANCE に設定
BASIC RATE → 90.0% に設定

1 CREDIT 100 円で、それぞれのスタート価格は次のようになります。

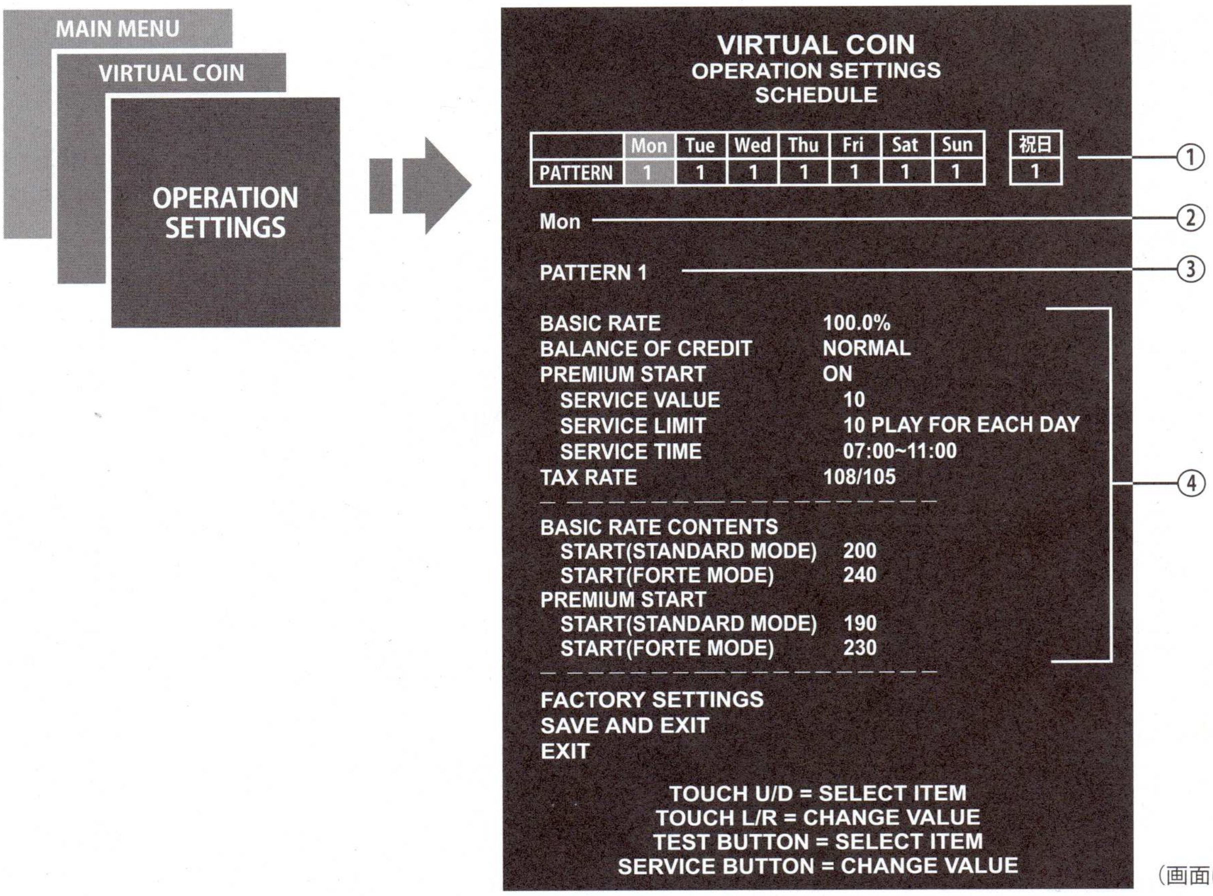
- START (STANDARD MODE) 90（100×90%）
- START (FORTE MODE) 108（120×90%）

＊ 上記に TAX RATEの設定を適用した価格が実際のPASELI 価格になります。

Q3 PASELI 専用コンテンツのみ価格を変更したい

A 本製品ではPASELI専用コンテンツは搭載されていません。

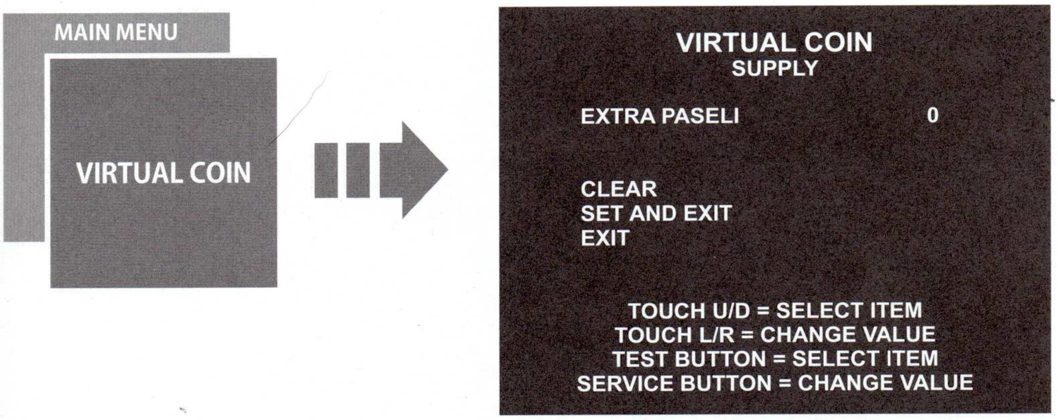
SCHEDULE　料金パターンを各曜日ごとに設定して週間スケジュールを設定



（画面は一例）

PATTERN	①	**各曜日に対するパターンを設定します。** ・選択している曜日は黄色表示になります。 祝日用の設定は「祝日」の項目で設定してください。
曜日／日時	②	**①で選択している曜日、または現在の日時が表示されます。** ・曜日の対象時間は 0：00 ～ 23：59 です。
PATTERN 1	③	**本日採用しているパターン、または選択しているパターンが表示されます。**
BASIC RATE ：	④	**本日採用しているパターン、または選択しているパターンの設定内容が表示されます。** ・パターンを変更するとその表示内容も連動して変わります。 この部分は表示されるだけで変更できません。
FACTORY SETTINGS		**この項目の設定値を出荷時の設定に戻します。** ・出荷時の設定値に戻す：スタートボタン、またはサービスボタンを押します。
SAVE AND EXIT		**設定の変更を行っても、この項目で決定しなければ設定は反映されません。**

SUPPLY プレーヤーにサービスする PASELI の設定



（画面は一例）

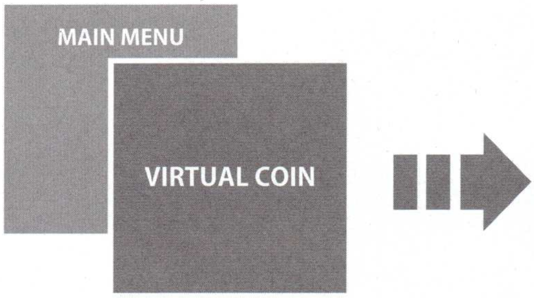
EXTRA PASELI	**プレーヤーにサービスする PASELI を設定します。** ＊設定方法は下記を参照してください。
CLEAR	**設定した額を「0」に戻します。**
SET AND EXIT	**設定した額をセットして前画面に戻ります。**
EXIT	**セットせず前画面に戻ります。** ＊数値を変更していた場合は保存を促すメッセージが表示されます。

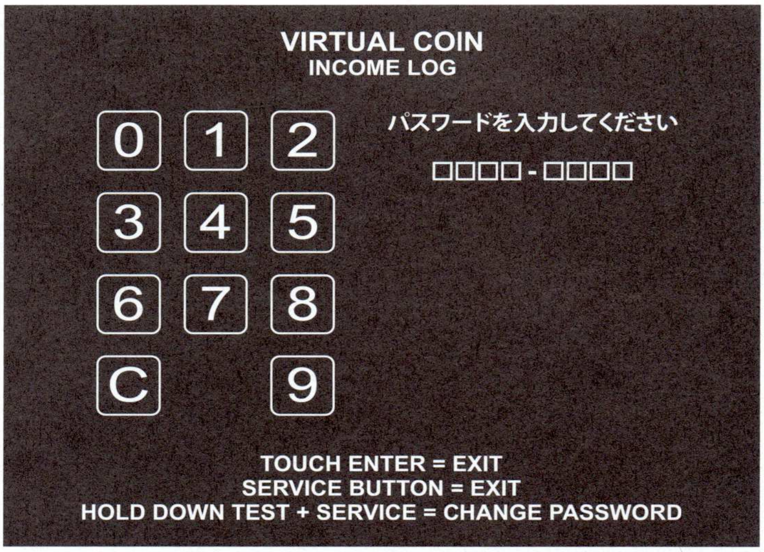
「EXTRA PASELI」設定方法

1 EXTRA PASELI を選択し、◀▶ボタンで数値を変更します。（数値には上限があります）
2 SET AND EXIT を選択・決定することで「SET EXTRA PASELI ****」と表示され、VIRTUAL COIN メニュー選択画面に戻ります。

- セットしたEXTRA PASELIは、ゲームモードでモニター画面の下部に表示されます。
- セットしたEXTRA PASELIをリセットするには、再度テストモードに入ってください。COIN CREDIT と同様にEXTRA PASELIも「0」になります。
- EXTRA PASELIは保存されません。ゲームを再起動するとEXTRA PASELIは「0」に戻ります。

INCOME LOG PASELIに関する集計データを確認





（画面は一例）

集計データ画面を表示する	**画面上の数字パネルにタッチして、パスワード（8桁）を入力します。** ・入力時の表示 ····· ＊

● すでに設定済みのPASELI対応ゲーム機のパスワードを入力してください。

エラー表示されたときは、正しいパスワードを入力してください。

エラー表示	対処方法
パスワードが違います	正しいパスワードを入力してください。
PASELIの情報を取得できませんでした	ネットワーク機器の接続を確認し、再度パスワードを入力してください。

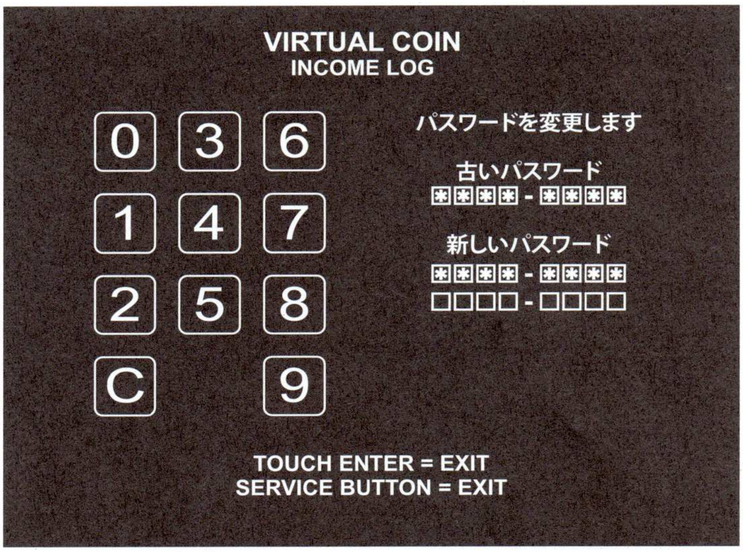
パスワードの変更について

INCOME LOG画面を表示させた状態で、テストボタンを押しながらサービスボタンを押すと、パスワード変更画面に変わります。

パスワードを変更する	**テストボタンを押しながらサービスボタンを押して、パスワード変更画面を表示します。**（P.47）

● 初期パスワードは「0000-0000」です。
● 売り上げ情報漏えい防止のため、初期パスワードは必ず変更し、変更後のパスワードを漏らさないようにしてください。
● パスワードはセンターサーバーに保存され、変更したパスワードは本製品に限らず、店舗内のすべてのPASELI対応ゲーム機で同じパスワードになります。

●パスワードを変更する



（画面は一例）

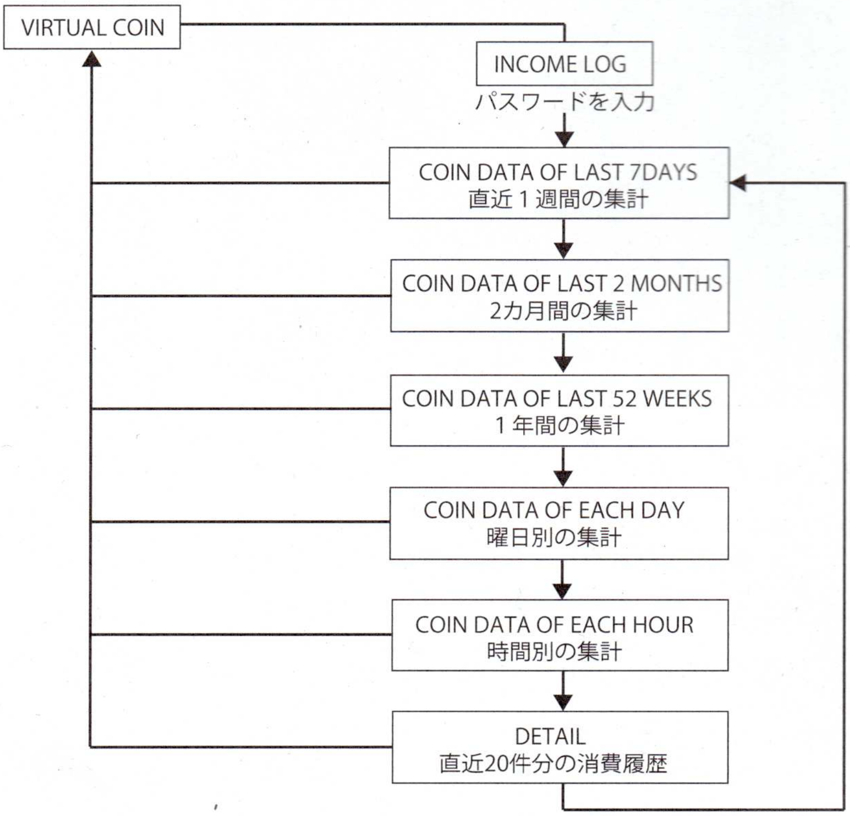
古いパスワード	**画面上の数字パネルに触れて、今までのパスワード（8 桁）を入力します。** ・入力時の表示 …… ＊
新しいパスワード	**画面上の数字パネルに触れて、新しいパスワード（8 桁）を 2 回入力します。** ・入力時の表示 …… ＊

エラー表示	原因	対処方法
パスワードの確認入力が正しくありません	新しいパスワードの１回目と２回目が違う	新しいパスワードは２回とも同じパスワードを入力してください。
パスワードを変更しません	変更前のパスワードを新しいパスワードに入力した	古いパスワードと異なる新しいパスワードを入力してください。
パスワードが違います	古いパスワードが間違っている	古いパスワードに変更前のパスワードを正しく入力してください。
パスワードの変更に失敗した可能性があります	ネットワークエラー	**1** ネットワーク機器の接続を確認してください。 **2** 再度 INCOME LOG にて、変更前のパスワードを入力してください。 （失敗したときは新しいパスワードを入力してください） **3** 再度パスワードを変更してください。

➡次ページに続く

PASELI集計メニューの見かた

パスワードを入力することで、PASELIに関するさまざまな集計データを見ることができます。



集計中で情報が取得できない場合は下記のメッセージが表示されます。

只今集計中のため情報を取得できません。
しばらくたってから再度実行してください。

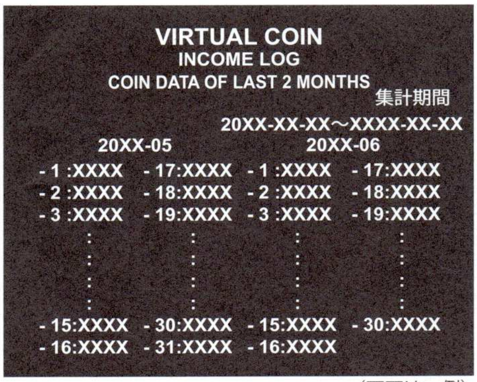
直近１週間の集計



（画面は一例）

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
TODAY	今日の PASELI 消費額
LAST 7 DAYS AVERAGE	今日を除く直近 1 週間の平均 PASELI 消費額
LAST 7 DAYS TOTAL	今日を除く直近 1 週間の総 PASELI 消費額
YESTERDAY	昨日の総 PASELI 消費額
-2 DAYS	2 日前の総 PASELI 消費額

2 カ月間の集計



（画面は一例）

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
20XX-05　　- 1 :	20XX 年 5 月 1 日の PASELI 消費額
20XX-05　　- 2 :	20XX 年 5 月 2 日の PASELI 消費額
20XX-06　　- 30 :	20XX 年 6 月 30 日の PASELI 消費額

1 年間の集計



（画面は一例）

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と表示されます。
- 01 :	1 週間前 7 日間の総 PASELI 消費額
- 02 :	2 週間前 7 日間の総 PASELI 消費額
- 03 :	3 週間前 7 日間の総 PASELI 消費額

➡次ページに続く

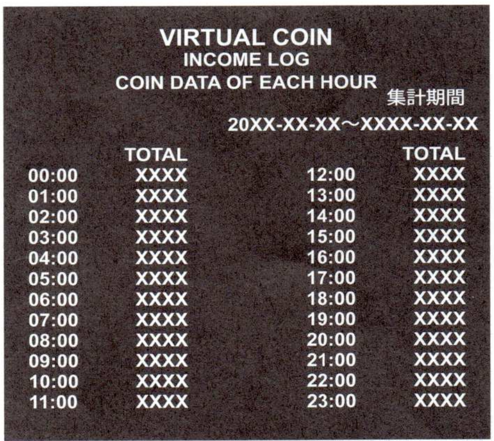
曜日別の集計



（画面は一例）

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と 表示されます。
MONDAY	月曜日の総 PASELI 消費額
TUESDAY	火曜日の総 PASELI 消費額
WEDNESDAY	水曜日の総 PASELI 消費額
THURSDAY	木曜日の総 PASELI 消費額
FRIDAY	金曜日の総 PASELI 消費額
SATURDAY	土曜日の総 PASELI 消費額
SUNDAY	日曜日の総 PASELI 消費額

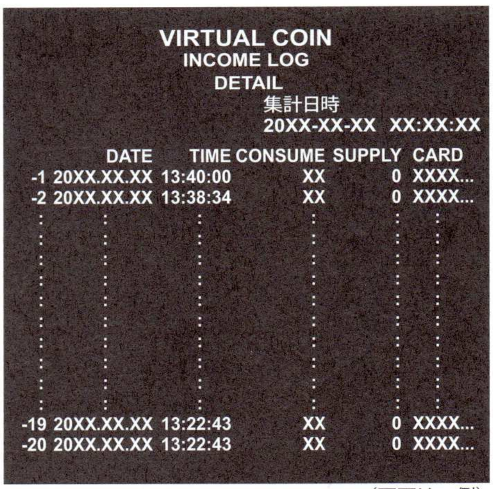
時間別の集計



（画面は一例）

集計期間	サーバー側で集計した期間 集計されていない場合は「未集計」と 表示されます。
00：00	0 時～ 0 時 59 分の PASELI 消費額
01：00	1 時～ 1 時 59 分の PASELI 消費額

直近 20 件分の消費履歴

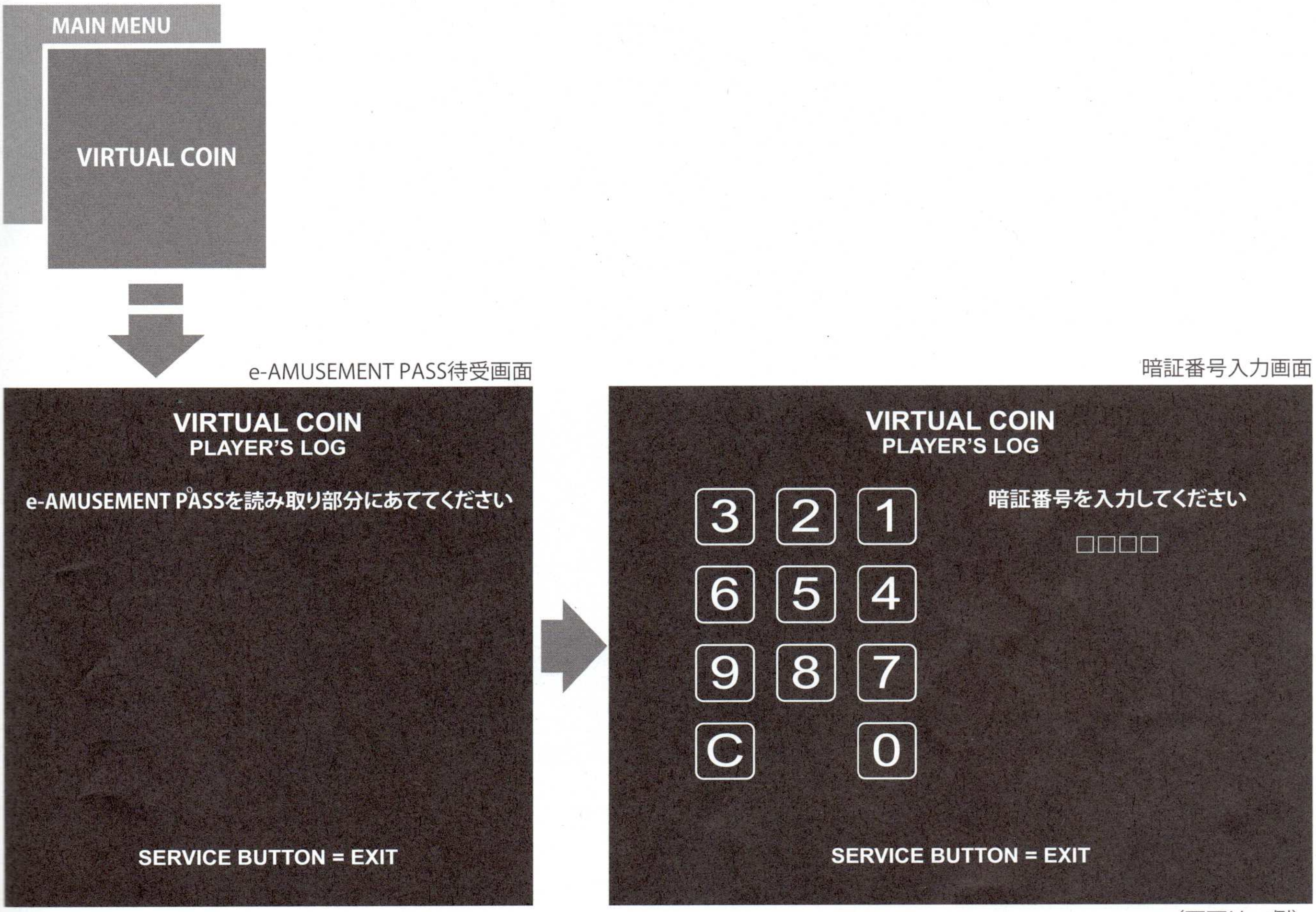


（画面は一例）

集計日時	サーバー側で集計した日時 集計されていない場合は「未集計」と 表示されます。
DATE	PASELI 消費日
TIME	PASELI 消費時刻
CONSUME	使用した通常の PASELI 消費額
SUPPLY	VIRTUAL COIN の SUPPLY で投入され た EXTRA PASELI を用いた PASELI 消 費額
CARD	e-AMUSEMENT PASS のカードナン バー（ユーザーコード）の前 4 桁

- 集計期間ごとの累計ですので、BOOKKEEPING とは集計方式が異なります。
- 各画面において、PASELI が消費されていない場合は「0」と表示されます。

PLAYER'S LOG　プレーヤーの PASELI 利用履歴を確認



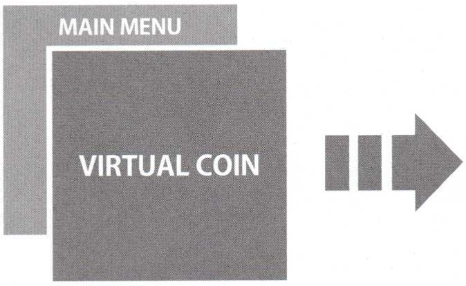
（画面は一例）

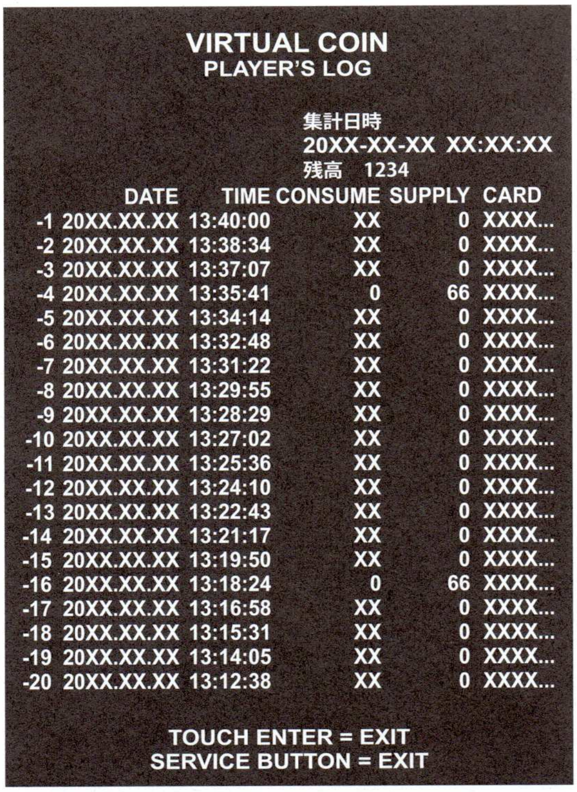
確認のしかた

1 e-AMUSEMENT PASS を読み取り部に当ててください。
2 数字パネルをタッチして e-AMUSEMENT PASS の４桁の暗証番号を入力します。
3 確認画面が表示されるので、現在の PASELI 利用履歴、および残高を確認します。(P.52)

エラー表示	対処方法
PASELI を利用できません	PASELI が有効でない e-AMUSEMENT PASS をかざしたことが考えられますので、この e-AMUSEMENT PASS で PASELI は利用されていないことをプレーヤーに伝えてください。
暗証番号が違います	正しい暗証番号を入力してください。
PASELI の情報を取得できませんでした	ネットワーク機器の接続を確認してください。(P.87)
ただいま、PASELI の情報を取得できません しばらくたってから再度試してください	しばらくたってから再度確認してください。
PASELI を利用できません ただいまサーバーメンテナンス中です	サーバーメンテナンス中です。 しばらくたってから再度確認してください。

➡次ページに続く





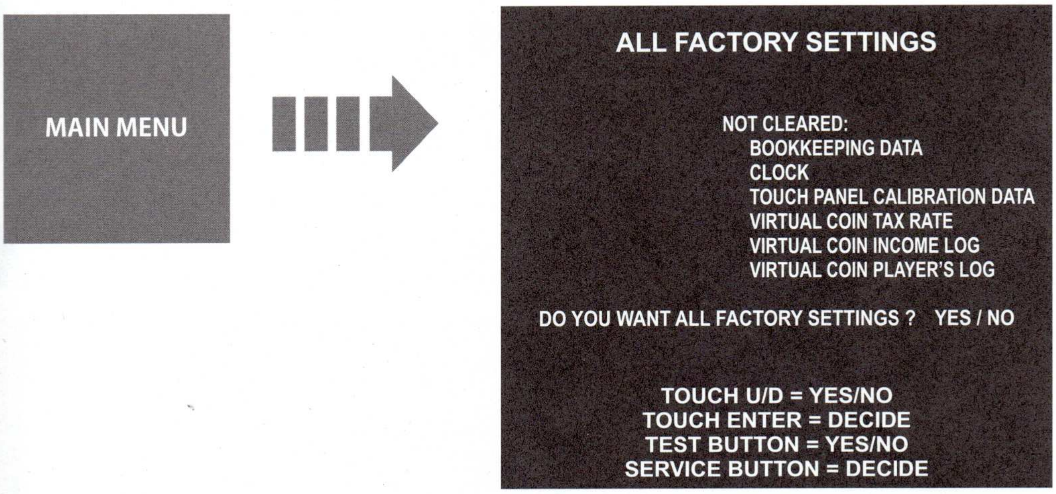
（画面は一例）

集計日時	**サーバー側で集計した日時**
残高	**現在の PASELI 残高**
DATE*	**PASELI を消費した日付**
TIME*	**PASELI を消費した時刻**
CONSUME*	**使用した通常の消費額**
SUPPLY*	**VIRTUAL COIN の SUPPLY で投入された EXTRA PASELI を用いた額**
CARD*	**e-AMUSEMENT PASS のカードナンバー（ユーザーコード）の前 4 桁**

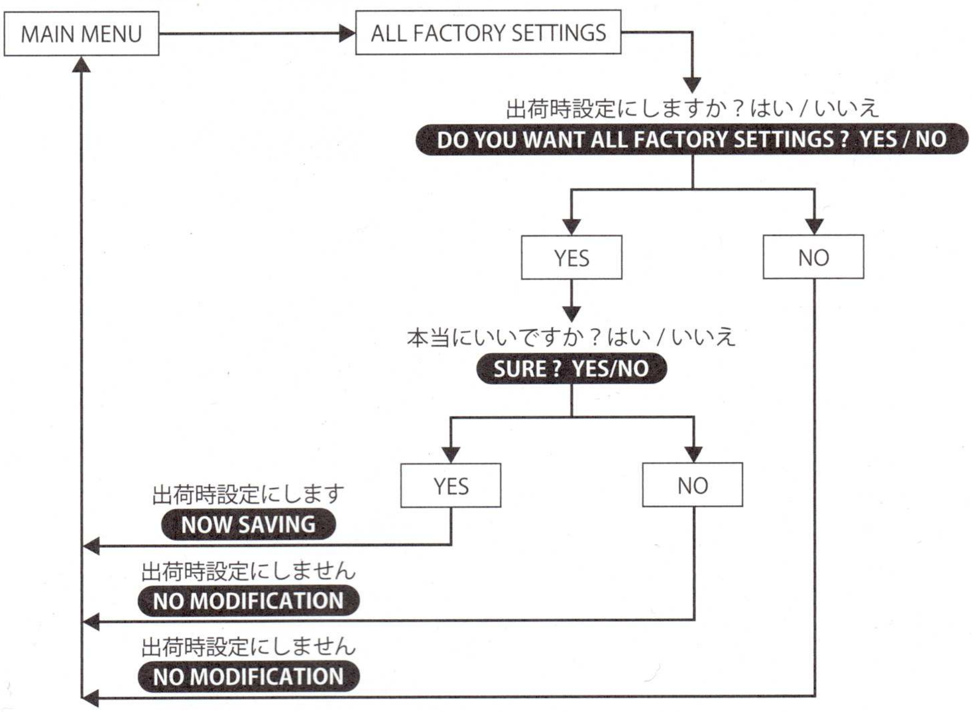
* このゲーム機でのPASELIの利用履歴が表示されます。

ALL FACTORY SETTINGS

設定内容を破棄し、出荷時の設定に戻す



出荷時設定への戻しかた



出荷時設定に戻らない項目

- ALL FACTORY SETTINGSを行っても、BOOKKEEPING・CLOCK・TOUCH PANEL CALIBRATION DATA・VIRTUAL COINのTAX RATE SETTINGは出荷時の設定には戻りません。また、VIRTUAL COINのINCOME LOG、PLAYER'S LOGの情報は削除されません。
- BOOKKEEPINGを出荷時の設定に戻したいときは、BOOKKEEPING項目内でCLEAR ALL DATAを選択して出荷時の設定に戻してください。
- すべての項目を完全に出荷時の設定に戻す場合（P.54）

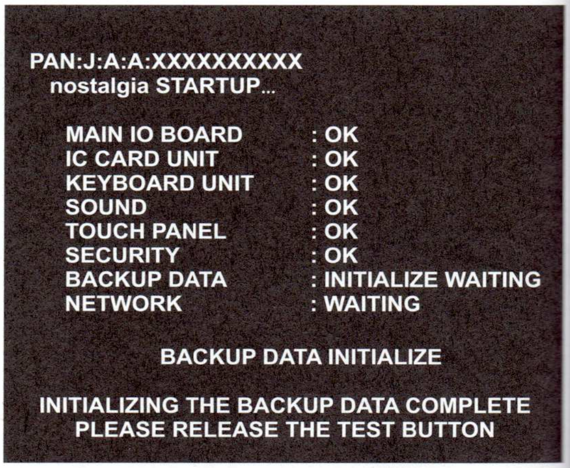
➡次ページに続く

出荷時設定に戻った後

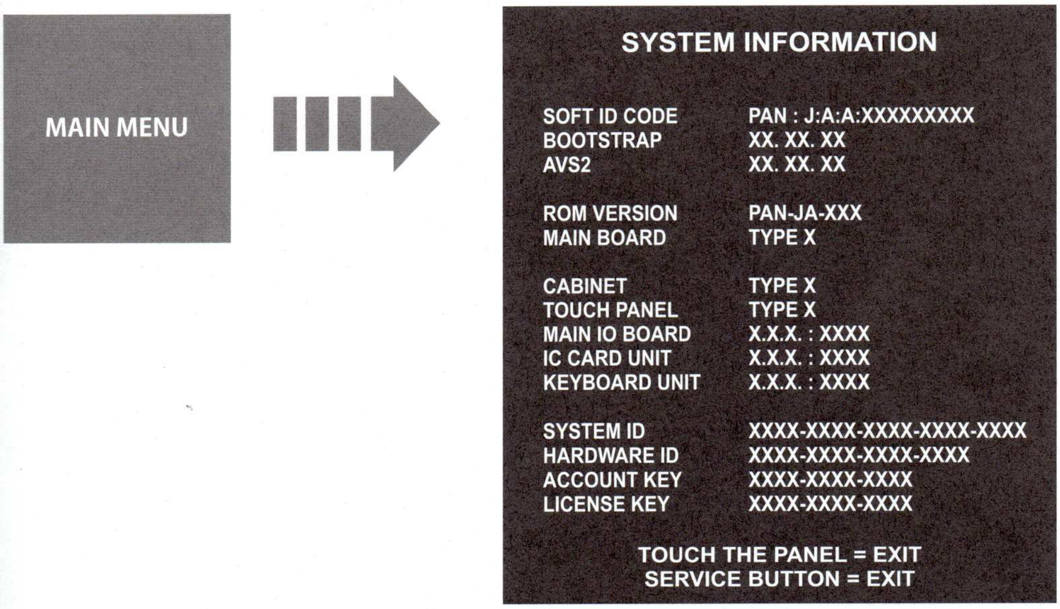
- 画面にCHECK ALL ITEMS BEFORE OPERATION.と表示されますが、これは各項目の再設定を促すメッセージです。再設定を行うには、サービスボタンを押してください（MAIN MENUに変わります）。

すべての設定を完全に出荷時設定に戻す場合

1 電源スイッチを切ります。
2 テストボタンを押した状態で電源スイッチを入れます。（テストボタンを押し続けてください）
3 設定内容の消去が完了すると図の画面が表示されますので、テストボタンを離します。
4 再起動を促すメッセージが表示されますので、本体を再起動します。



SYSTEM INFORMATION　ソフトウェアのバージョンやシステム情報を確認



（画面は一例）

SOFT ID CODE	ゲームソフトのバージョンが表示されます。
BOOTSTRAP	起動ソフトウェアのバージョンが表示されます。
AVS2	システムライブラリーのバージョンが表示されます。
ROM VERSION	システムソフトウェアのバージョンが表示されます。
MAIN BOARD	PCB ユニットの種類が表示されます。
CABINET	本体仕様の種類が表示されます。
TOUCH PANEL	タッチパネルの種類が表示されます。
MAIN IO BOARD	メイン I/O 基板のファームウェアバージョンが表示されます。
IC CARD UNIT	IC カードリーダー基板のファームウェアバージョンが表示されます。
KEYBOARD UNIT	コントローラー I/O 基板のファームウェアバージョンが表示されます。
SYSTEM ID	システムの ID が表示されます。
HARDWARE ID	ハードウェアの ID が表示されます。
ACCOUNT KEY	アカウントキーの情報が表示されます。
LICENSE KEY	ライセンスキーの情報が表示されます。

EVENT MODE　イベントモードの設定

お客様が運営する店舗内大会などのイベント用に設定します。
「COIN OPTIONS」で「FREE PLAY」を「ON」に設定した場合に選択できます。

●「EVENT MODE」の設定を行うと、通常のゲームモードとは下記が異なります。
- 画面下に「EVENT MODE」と表示されます。
- プレー時に選択画面と結果表示にタイムアウトがありません。
- PASELI は利用できません。
- e-AMUSEMENT PASS を使用してもプレー結果は保存されません。

設定のしかた
MAIN MENU 画面で「EVENT MODE」を選択する。
イベントモードの設定になると同時に、ゲーム画面に戻ります。
(「COIN OPTIONS」の「FREE PLAY」が「OFF」の場合は選択できません)

通常モードへの戻しかた
MAIN MENU 画面で「GAME MODE」を選択する。

●e-AMUSEMENT Participation の料金は工場出荷時設定の料金に基づきます。
各 OPERATION SETTINGS 画面で設定を変更して運用しても e-AMUSEMENT Participation の料金は変わりません。

Maintenance Installation

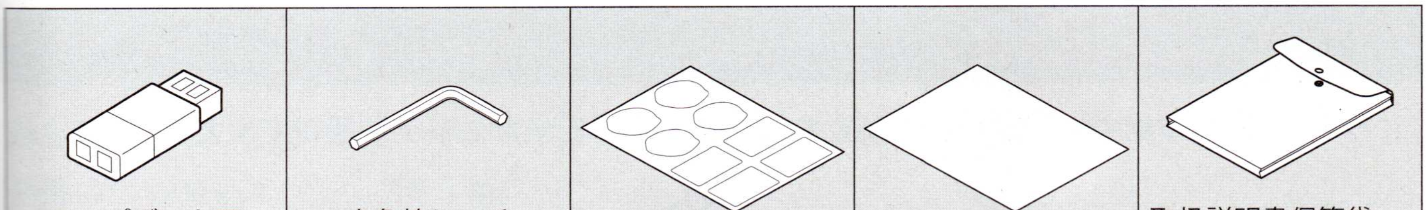
メンテナンス担当者・技術者向け

コンバージョン作業の前に

部材・付属品を確認する

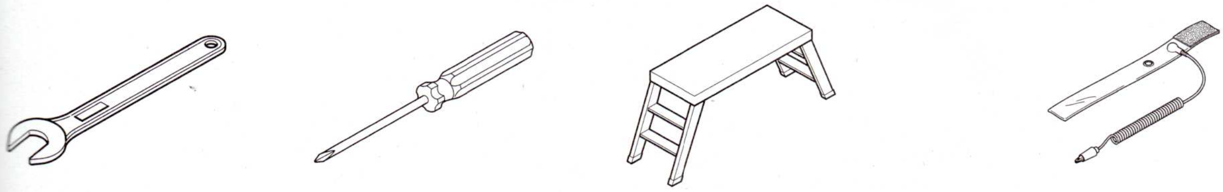
● 万一、不足品や不良品があったときは、本製品の「LICENSE No.」*をご確認のうえ、アフターサービス窓口にご連絡ください。
＊本製品固有の番号です。複数台ご購入の場合は、混在しないようにしてください。





アップデート用 USBメモリー	六角棒レンチ （2mm・2.5mm）	コインラベル	PASELIラベル	取扱説明書保管袋 ・取扱説明書（本書）

工具などを準備する



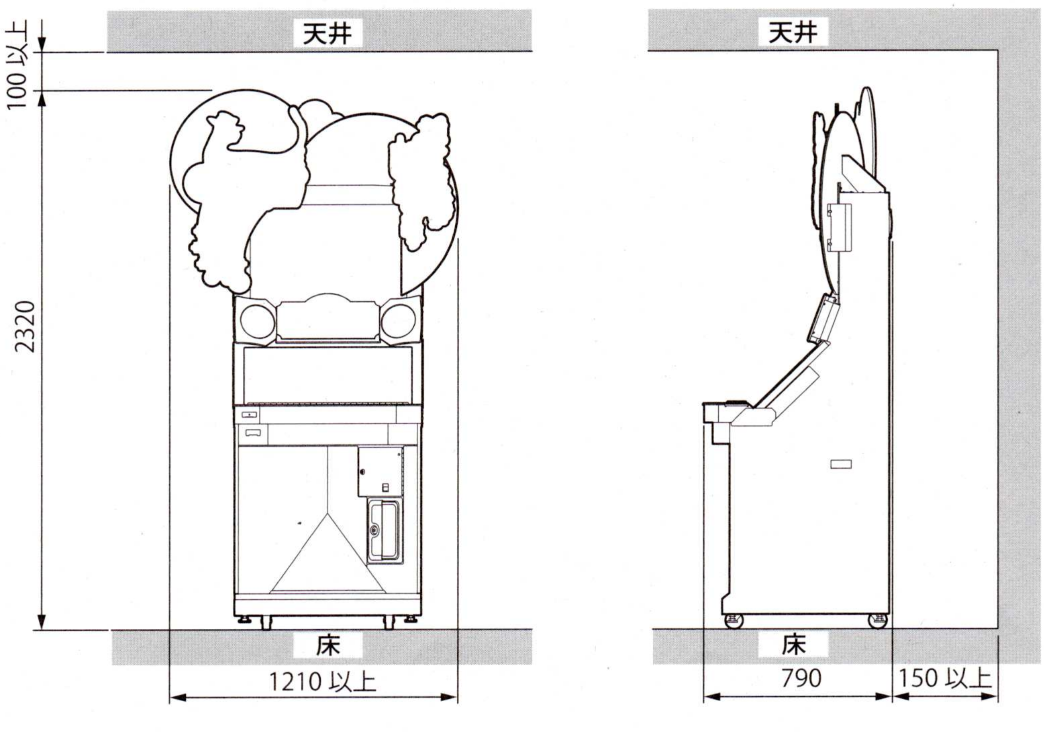
スパナ（24mm）　⊕ドライバー（# 1、2、3）　脚立

アースバンド
機器の取り扱いや部材のセット時に静電気による事故を防止するのに必要です。

設置に必要なスペース

運営に必要なスペースを確保してください。

- 設置時の本体背面のスペースは放熱のため150 mm以上必要です。メンテナンス時には600 mm以上開けてください。

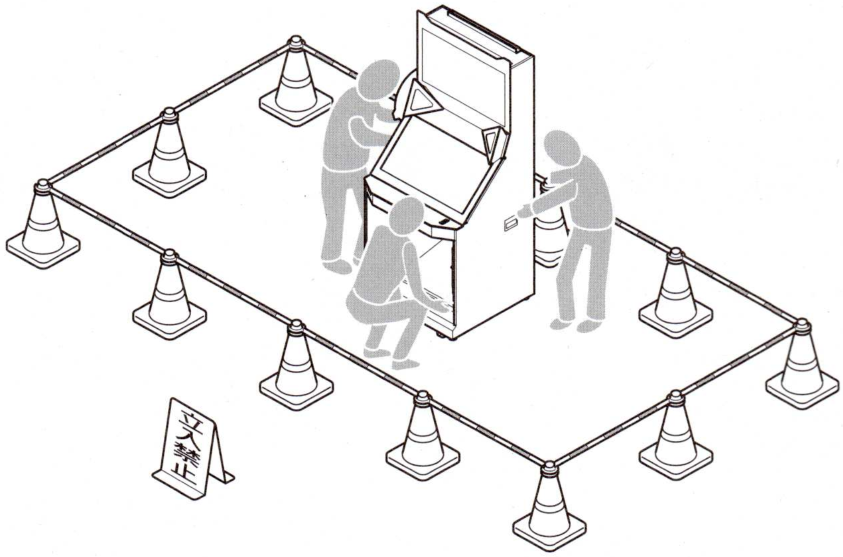


（単位：mm）

コンバージョン作業

コンバージョン作業エリアを設ける

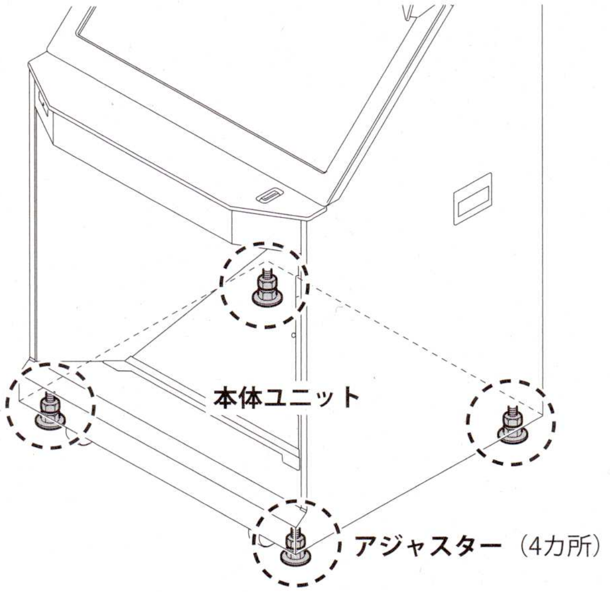
コンバージョン作業中に、周囲の人が立ち入らないよう安全なエリアを設けてください。

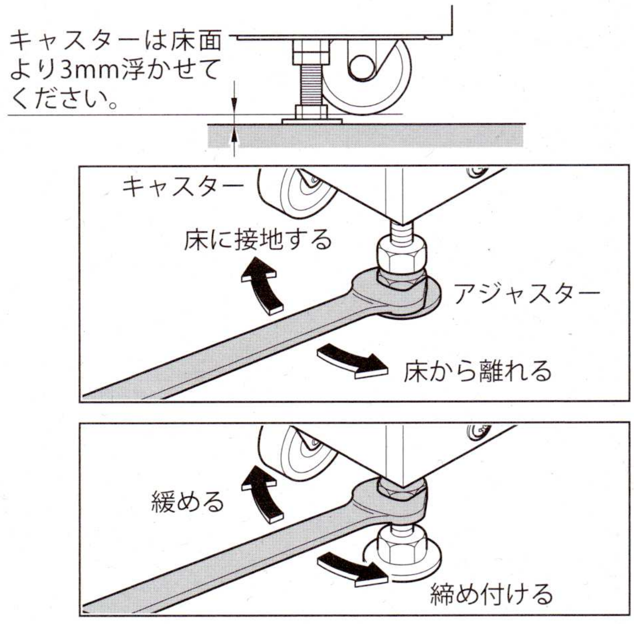


アジャスターを固定する

■用意するもの：スパナ（24mm）

アジャスターを調節するときは1カ所を集中して行わず、均等に少しずつ行ってください。





- ガタつきがないか確認してください。

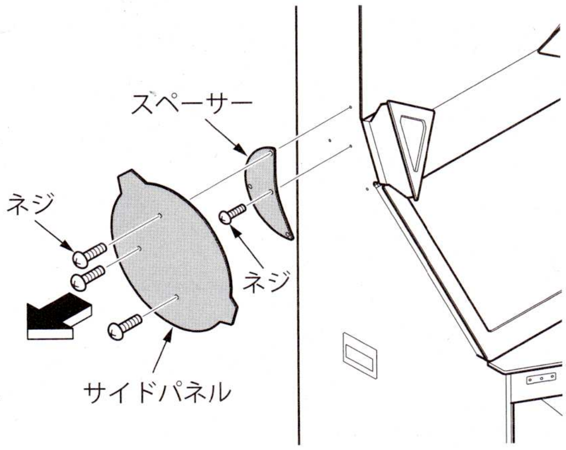
部材を取り外す

■**用意するもの**：⊕ドライバー（#2、3）・六角棒レンチ（2mm）・脚立・メンテナンスドア用鍵

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチを切る
②コンセントから電源プラグを抜く

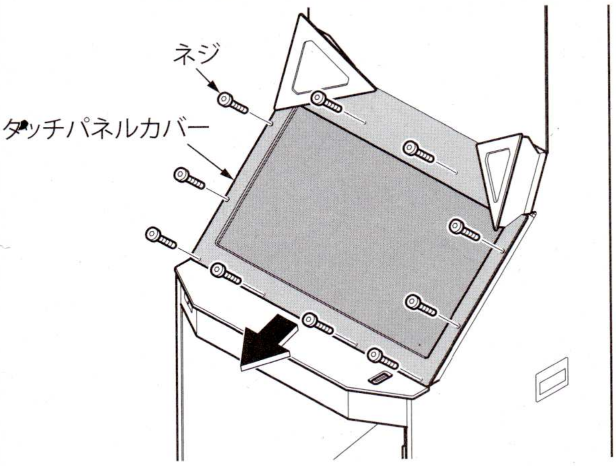
1 サイドパネルを取り外す

＊本体によっては反対側についていることがあります。



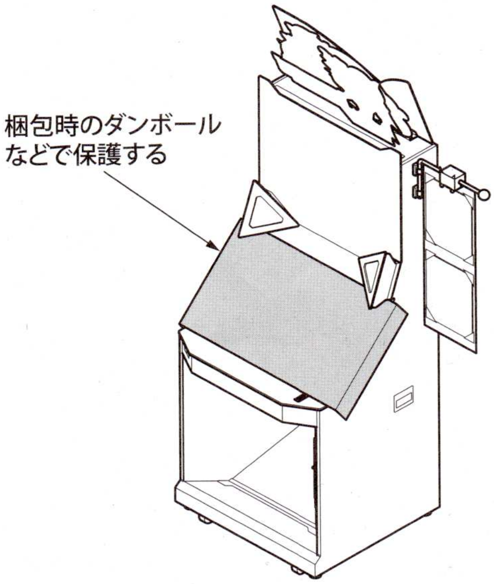
2 タッチパネルカバーを取り外す

• 矢印方向にスライドさせて取り外します。

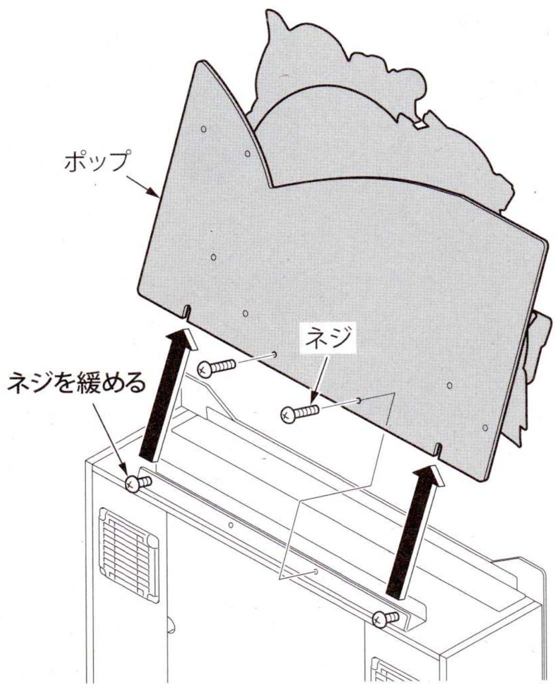


3 タッチパネルを保護する

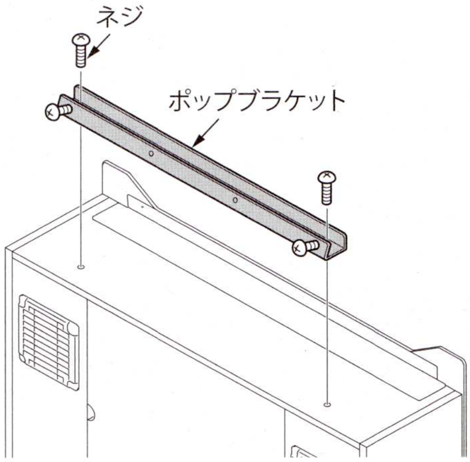
＊タッチパネル上で作業するときは必ず梱包時のダンボールなどで保護してください。



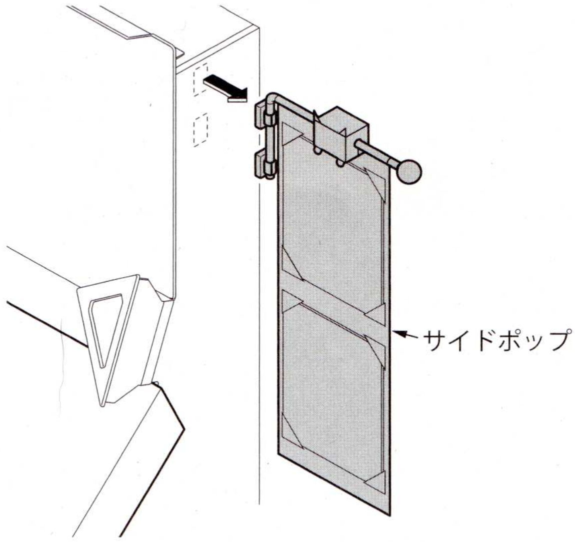
4 ポップを取り外す



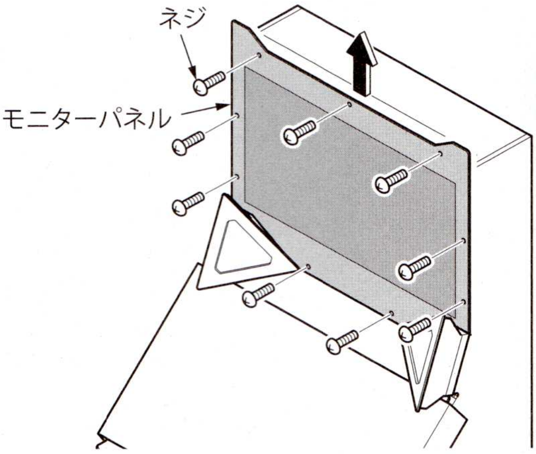
5 ポップブラケットを取り外す



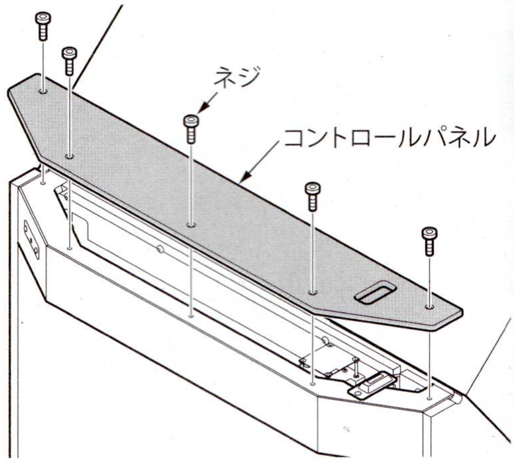
6 サイドポップを取り外す



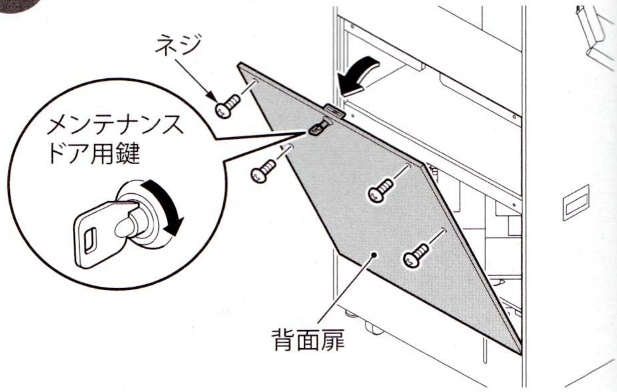
7 モニターパネルを取り外す



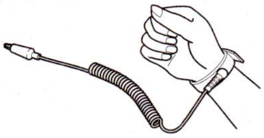
8 コントロールパネルを取り外す



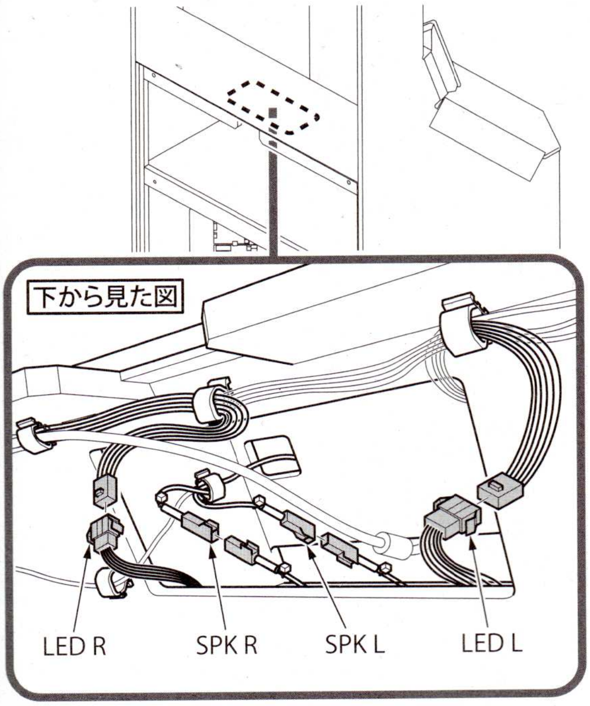
9 背面扉を取り外す



10 アースバンドを装着する



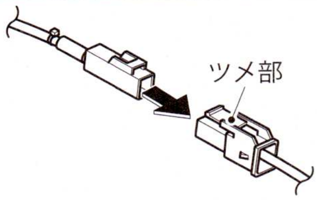
11 スピーカー・LEDハーネスのコネクターを抜く



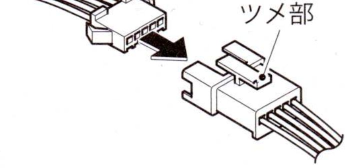
コネクターの抜きかた

コネクターを抜くときはツメ部を押さえながら抜いてください。

SPK L, SPK Rコネクターの抜きかた

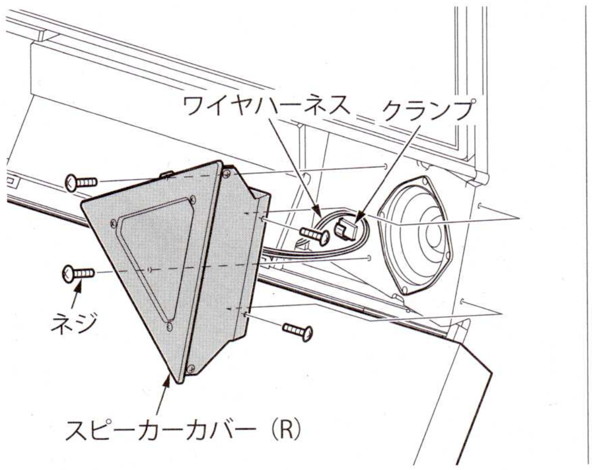


LED L, LED Rコネクターの抜きかた



12 スピーカーカバー(L)(R)を取り外す

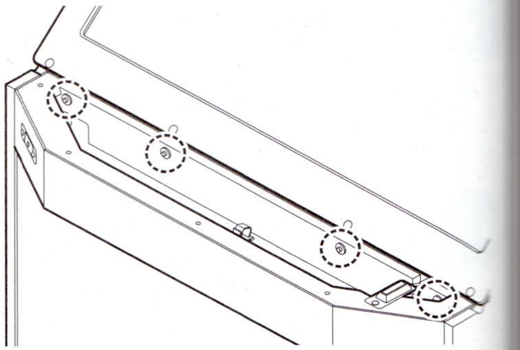
- ワイヤハーネスをクランプから外し、引き出しながら取り外してください。
- 反対側も同じ要領で取り外します。



注 意！

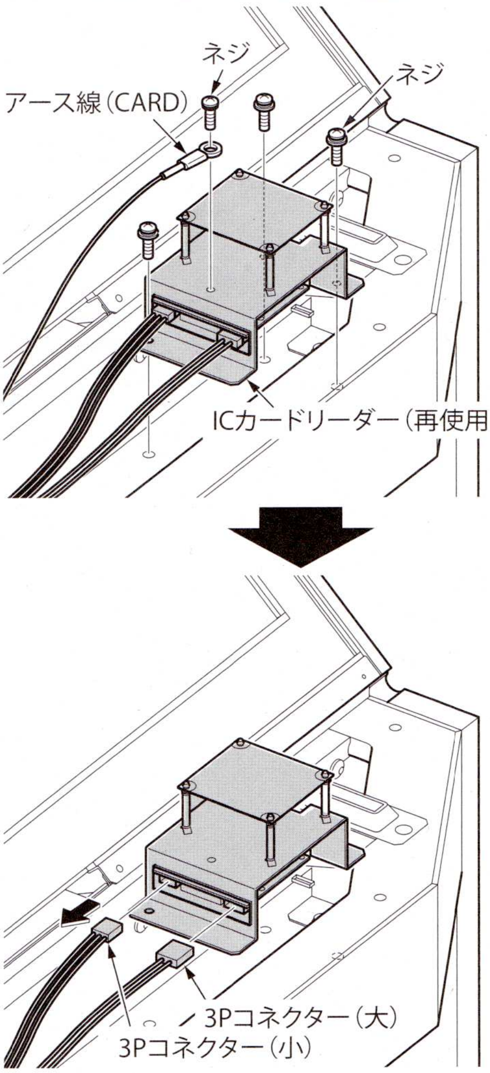
ネジがとび出している箇所があります。

- 作業中けがをしないよう注意してください。

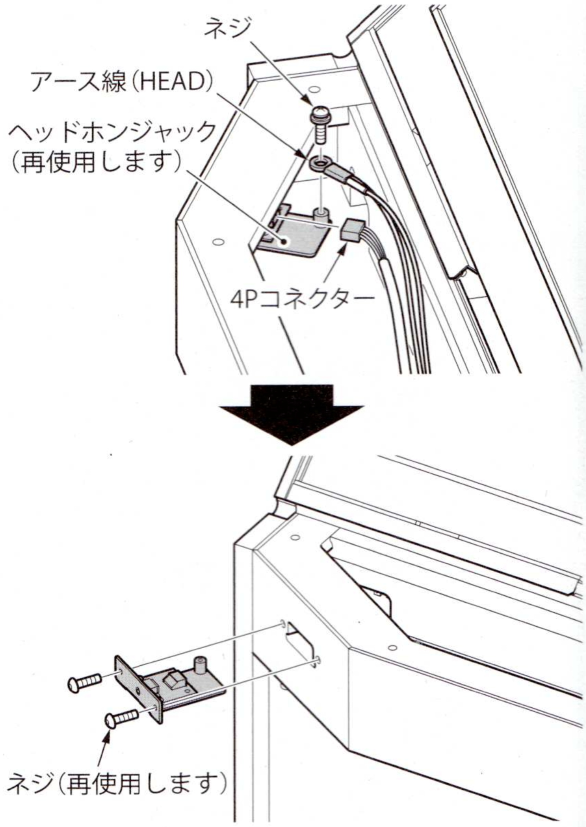


⑬ ICカードリーダーを取り外す

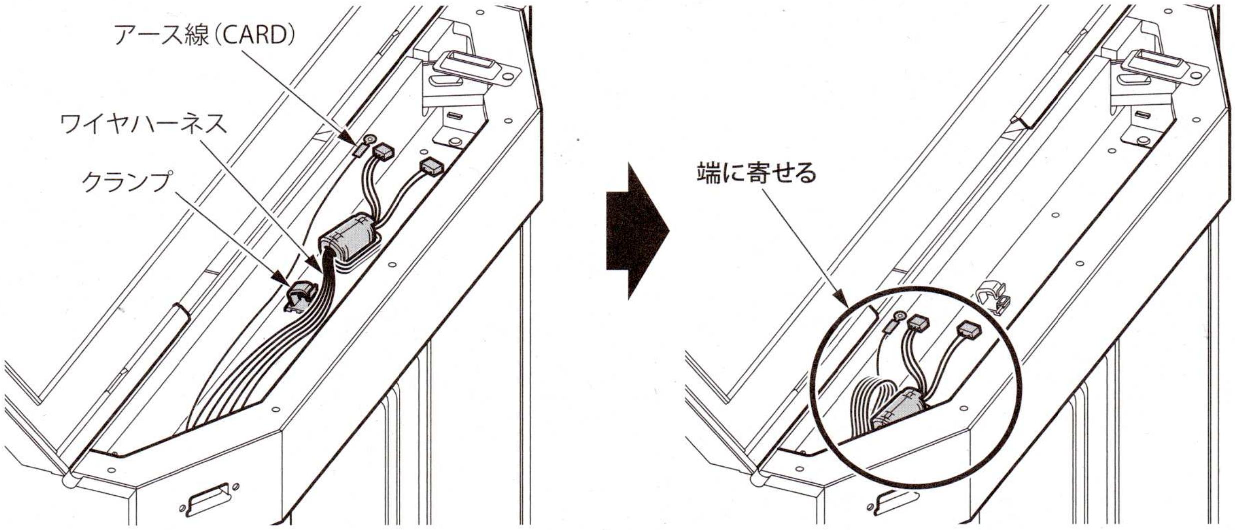
＊基板に触れないように注意してください。



⑭ ヘッドホンジャックを取り外す



15 ICカードリーダーから抜いたワイヤハーネスのクランプを外し、端に寄せておく

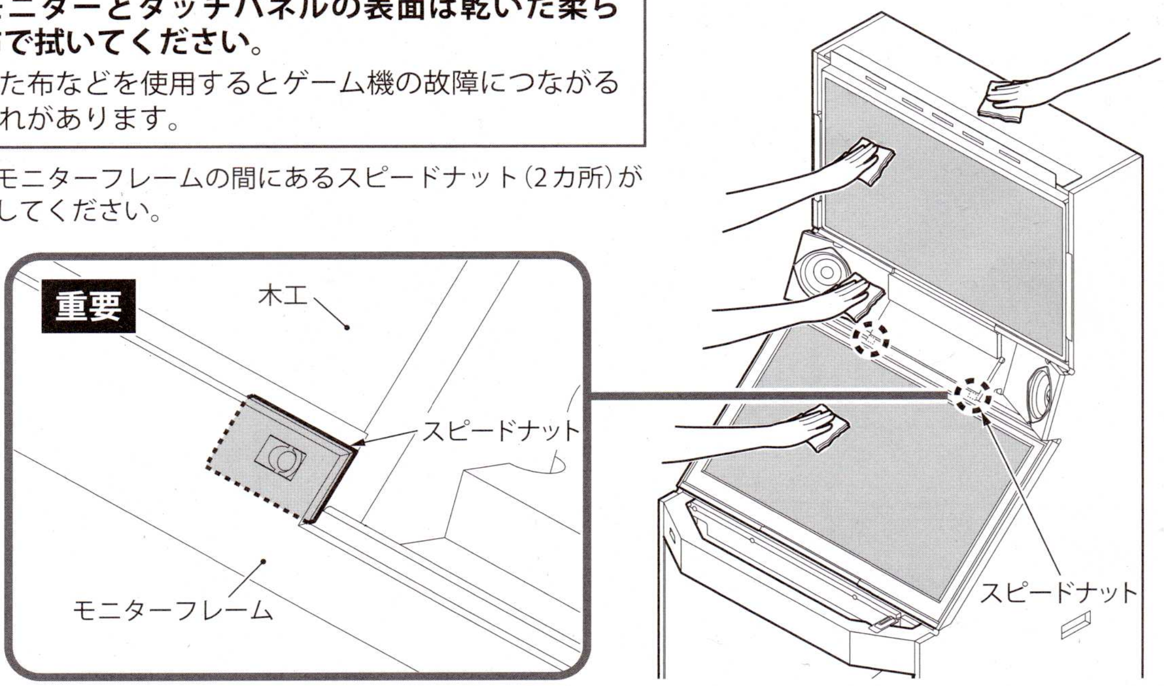


以上で部材の取り外しが完了です。

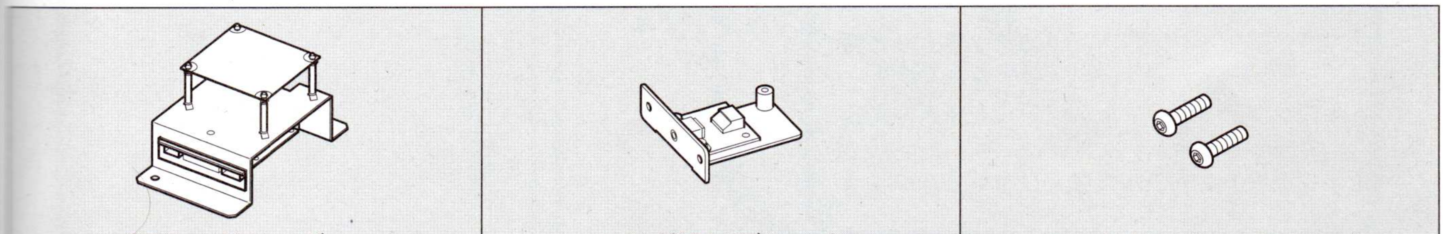
取り外し後は本体の清掃をしてください。

注意！	**液晶モニターとタッチパネルの表面は乾いた柔らかい布で拭いてください。** • ぬれた布などを使用するとゲーム機の故障につながるおそれがあります。

• 清掃の際は、木工とモニターフレームの間にあるスピードナット（2カ所）が外れないように注意してください。



再使用する部材（下記以外の部材は再使用しません）

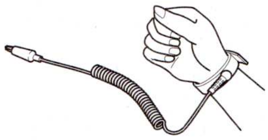


ICカードリーダー	ヘッドホンジャック	ヘッドホンジャックのネジ

本製品の部材を取り付ける

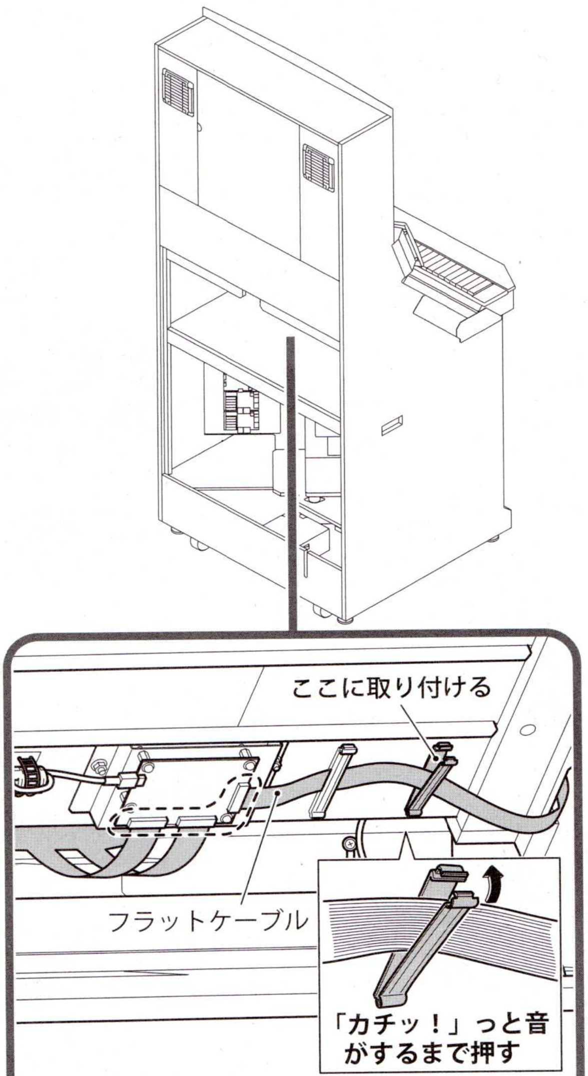
■用意するもの：⊕ドライバー（#1、2、3）・六角棒レンチ（2mm、2.5mm）・脚立・メンテナンスドア用鍵

1 アースバンドを装着する



2 付属のクランプを取り付けて、フラットケーブルを固定する

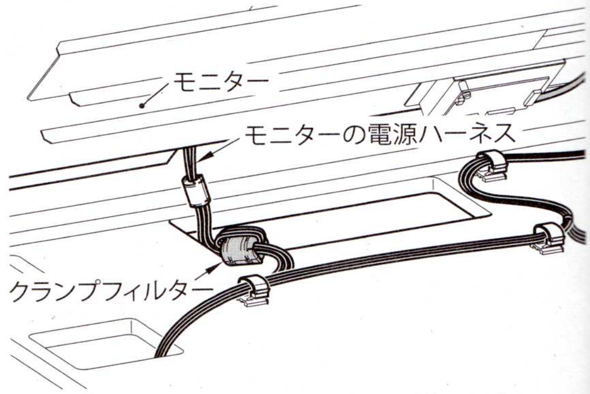
- 内部の作業時に、フラットケーブルの破損を防ぐため、フラットケーブルを固定します。



＊ロック部でフラットケーブルを挟まないように注意してください。

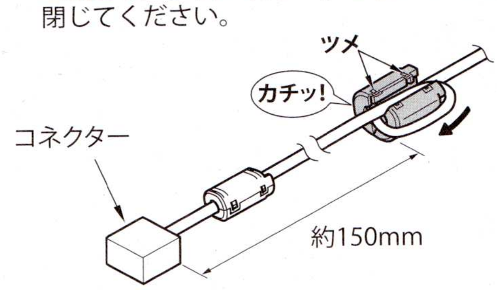
＊フラットケーブルを強くひっぱらないよう注意してください。

3 モニターの電源ハーネスにクランプフィルターを取り付ける

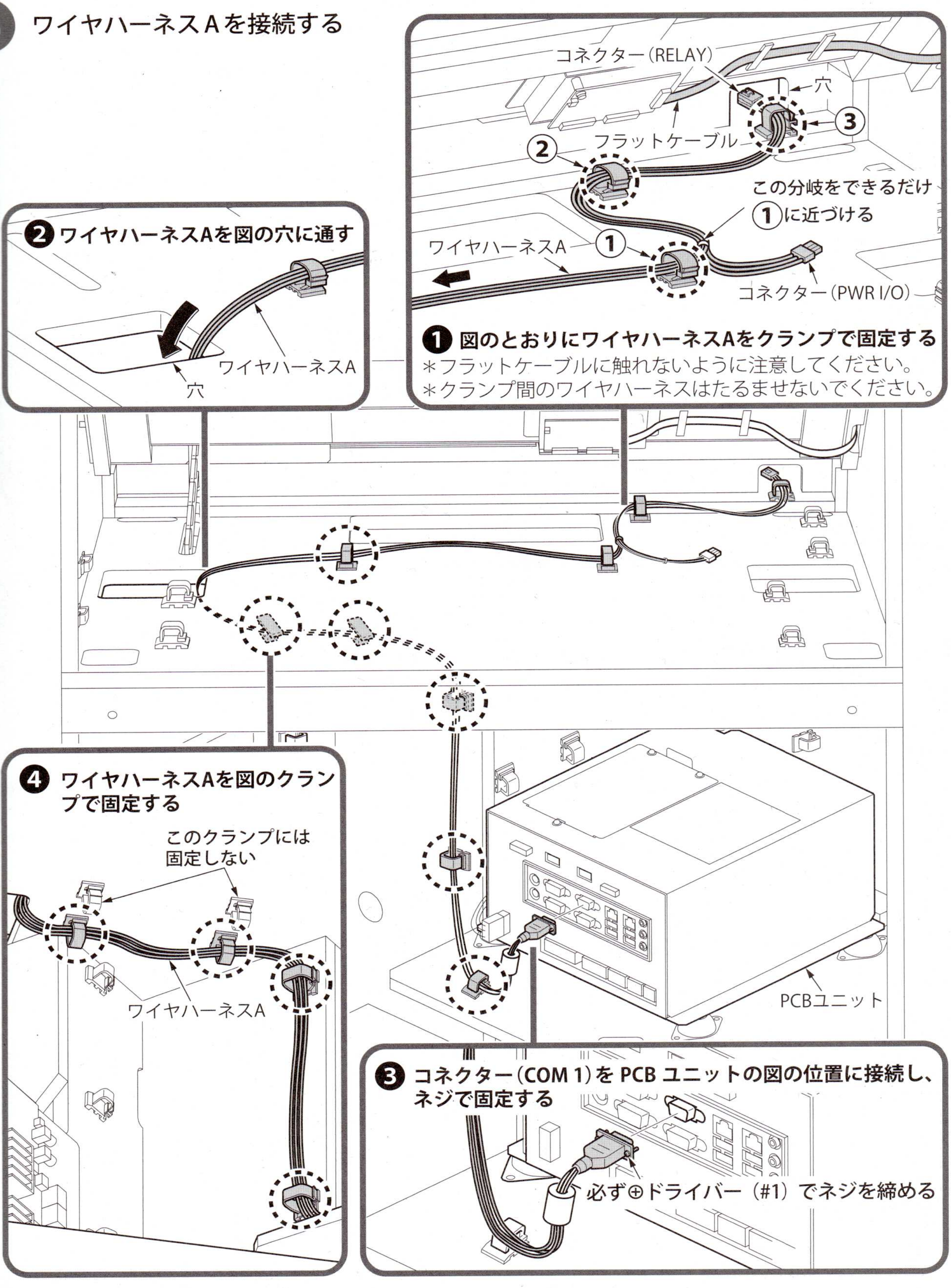


クランプフィルターの取り付けかた

1 ツメを広げて開きます。
2 電源ハーネスを1周まきつけ、電源ハーネスを挟まないように「カチッ」と音がするまで閉じてください。



4 ワイヤハーネスAを接続する



5 電源ボックスを取り付け、ワイヤハーネスBを接続する

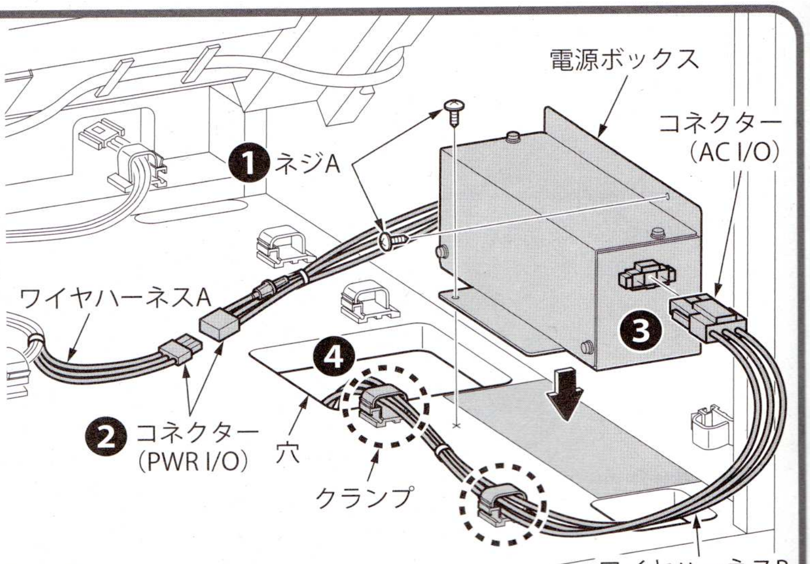
❶ 電源ボックスを図の位置に設置し、ネジAで固定する

❷ 電源ボックスのワイヤハーネスをワイヤハーネスAのコネクター（PWR I/O）と接続する

❸ ワイヤハーネスBのコネクター（AC I/O）を電源ボックスに接続する

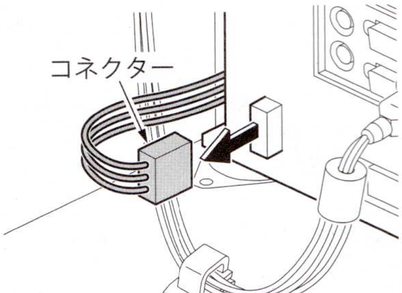
❹ ワイヤハーネスBを図の穴に通し、クランプで固定する

＊ワイヤハーネスBを背面扉に挟まないよう長さを調節してください。

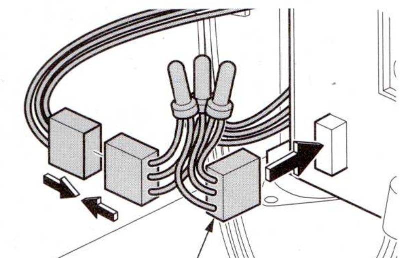


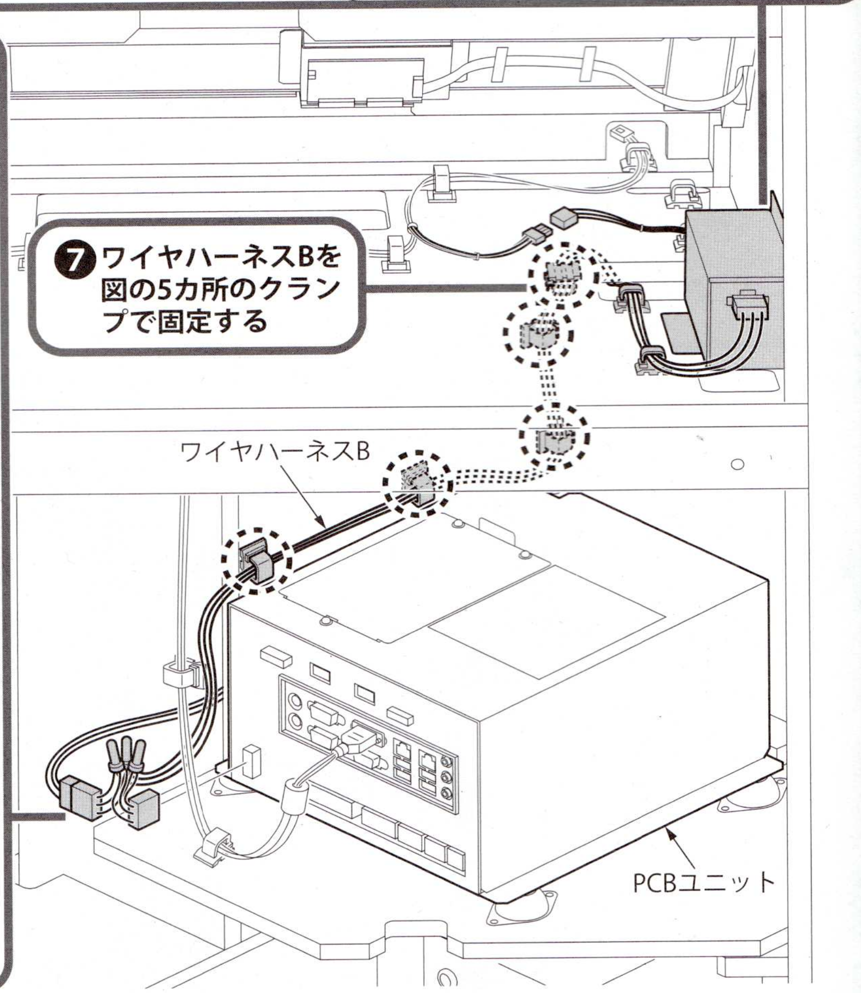
＊フラットケーブルに触れないように注意してください。

❺ PCBユニットに接続されている図のコネクターを抜く

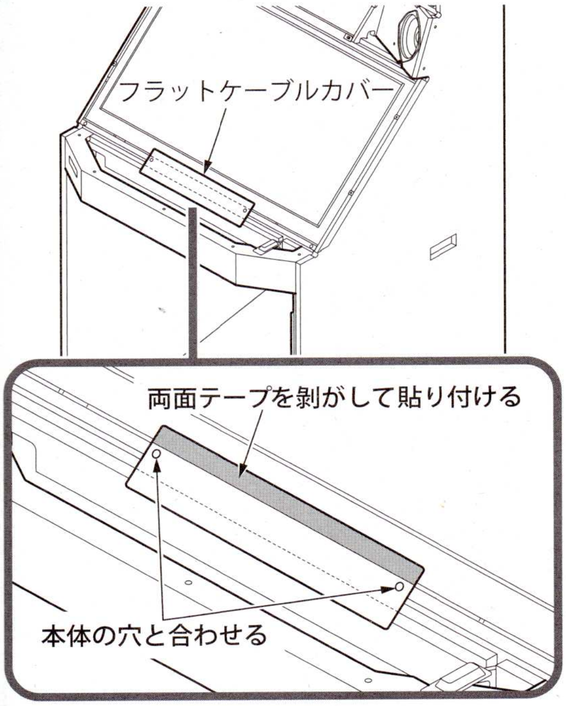


❻ ワイヤハーネスBのコネクター（AC100V）をPCBユニットに接続し、手順❺で取り外したコネクターをワイヤハーネスBのコネクターと接続する





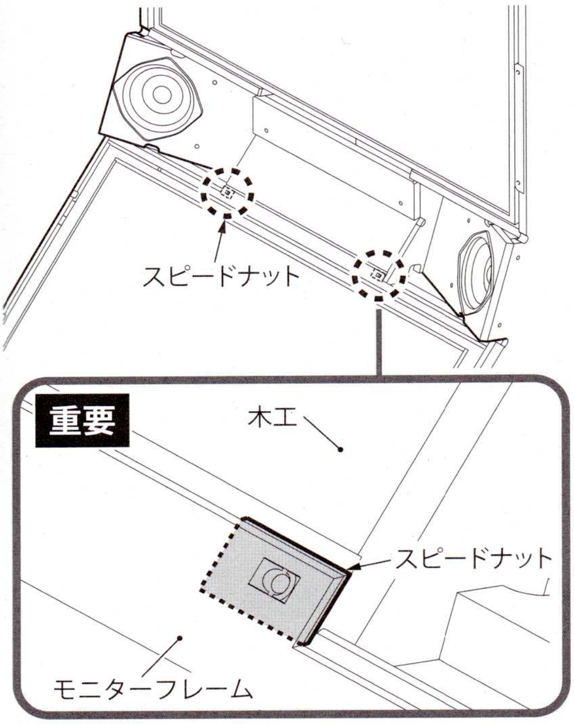
6 フラットケーブルカバーを取り付ける



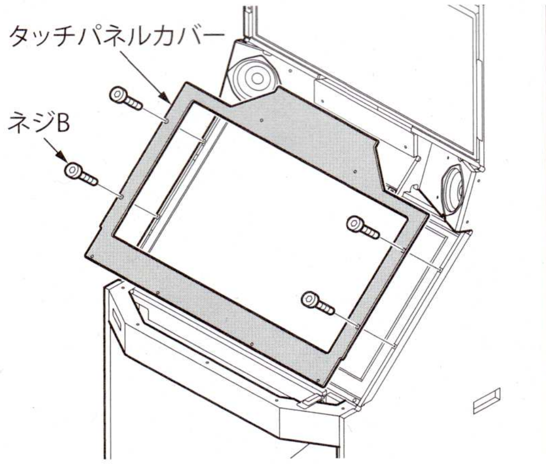
7 スピードナットを確認する

- スピードナット(2カ所)が木工とモニターフレームの間に確実に取り付けられていることを確認してください。

＊取り付けられていない場合はアフターサービス窓口にご連絡ください。

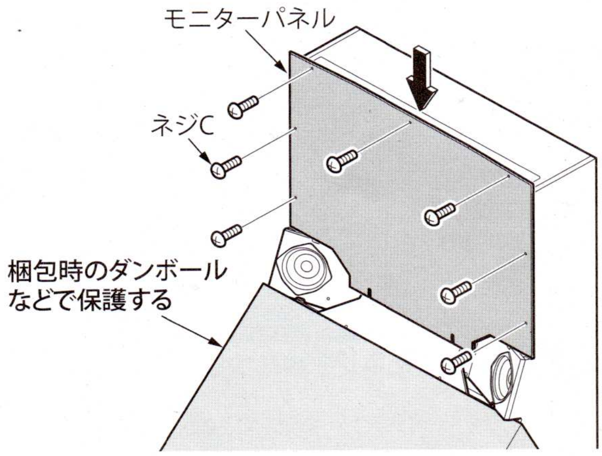


8 タッチパネルカバーを取り付ける



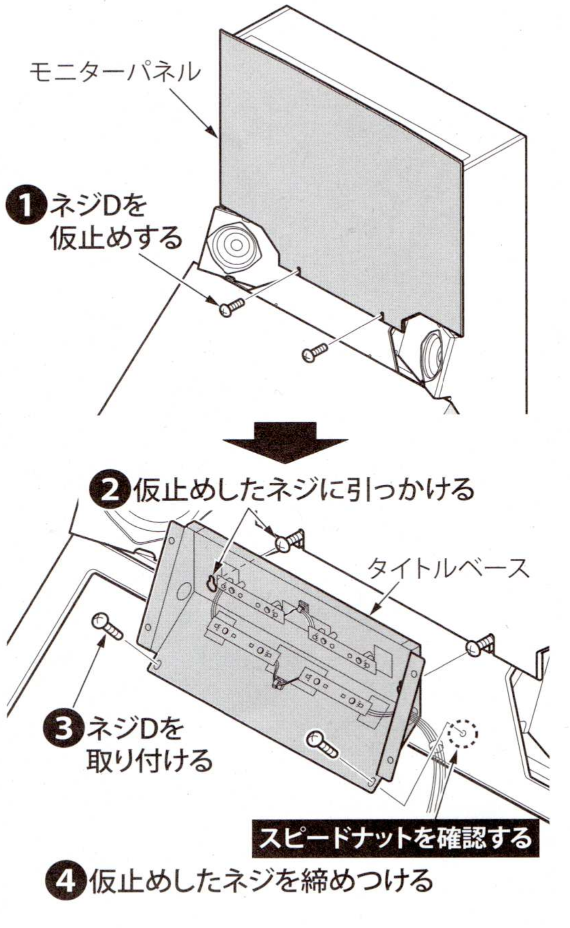
9 モニターパネルを取り付ける

＊タッチパネル上で作業するときは、必ず梱包時のダンボールなどで保護してください。

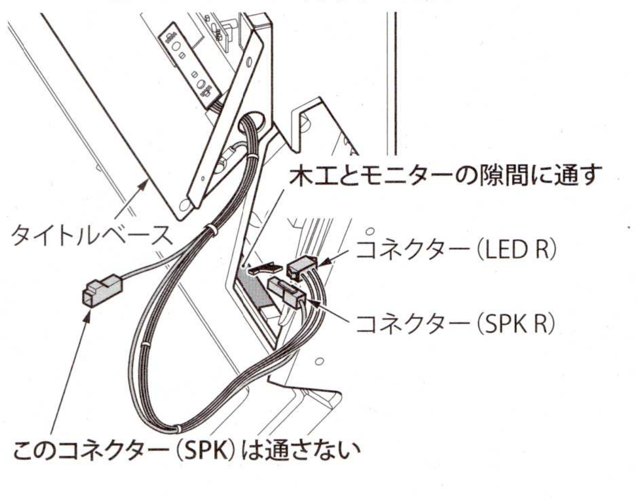


10 タイトルベースを取り付ける

＊タイトルベースとスピードナットのネジ穴が合っていることを確認してください。
ネジ穴が合っていないときは、スピードナットの有無や取り付け位置にズレがないかを確認してください。

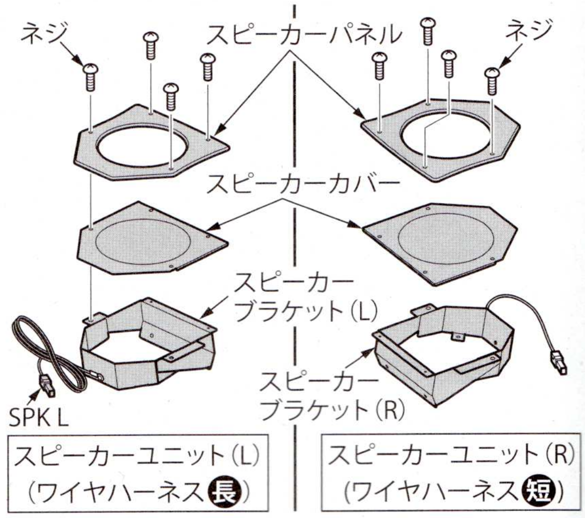


11 タイトルベースのワイヤハーネスを木工とモニターの隙間に通す

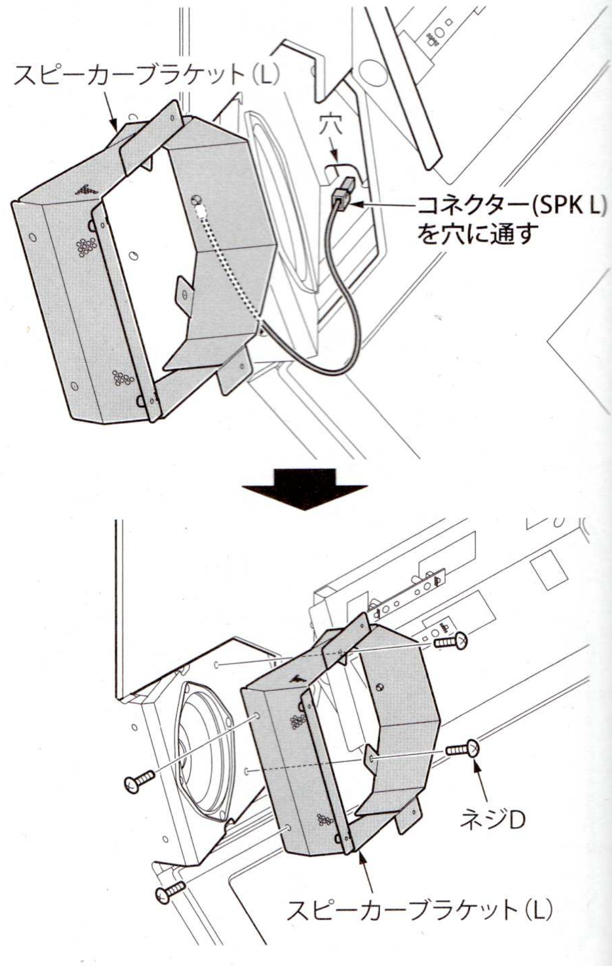


12 スピーカーユニット（L）（R）を分解する

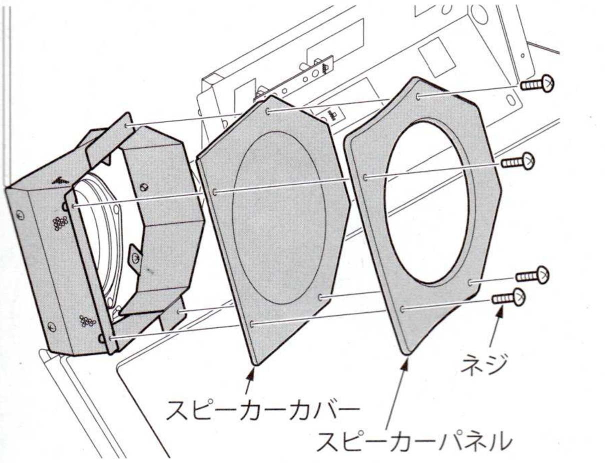
- 出荷時は組み立てられた状態になっていますので、一度分解してから取り付けます。



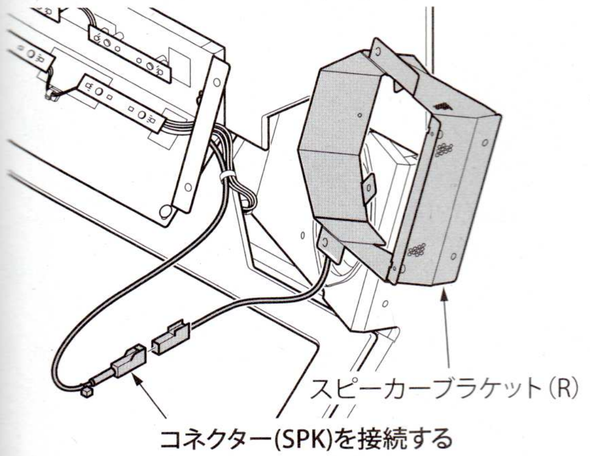
13 スピーカーブラケット（L）を取り付ける

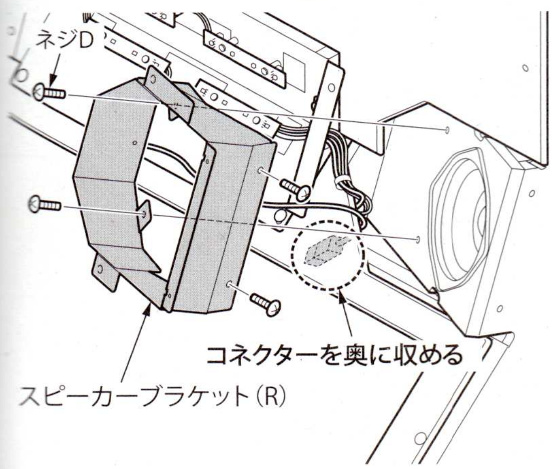


⑭ スピーカーカバーとスピーカーパネルを取り付ける

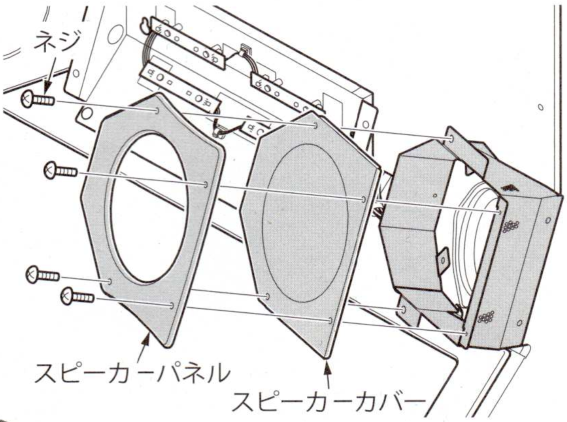


⑮ スピーカーブラケット(R)を取り付ける

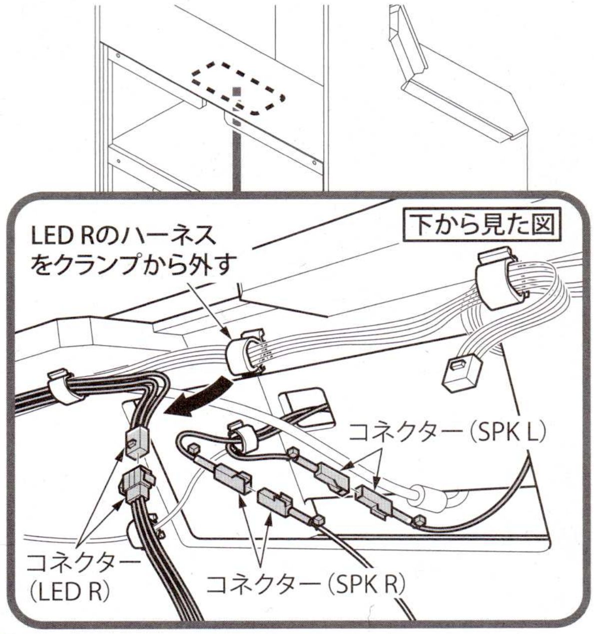




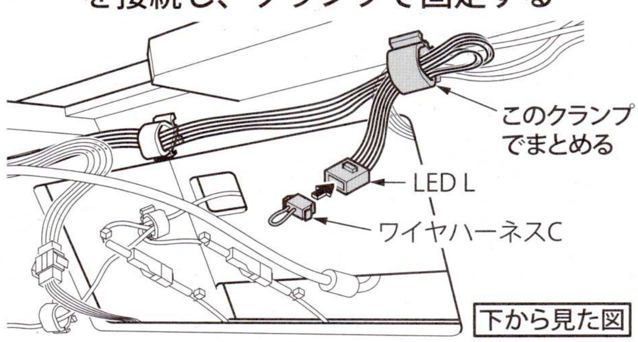
⑯ スピーカーパネルとスピーカーカバーを取り付ける



⑰ スピーカー・LEDケーブルのコネクターを接続する

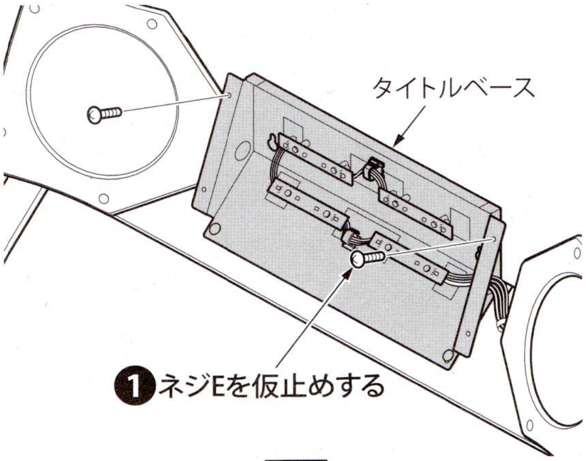


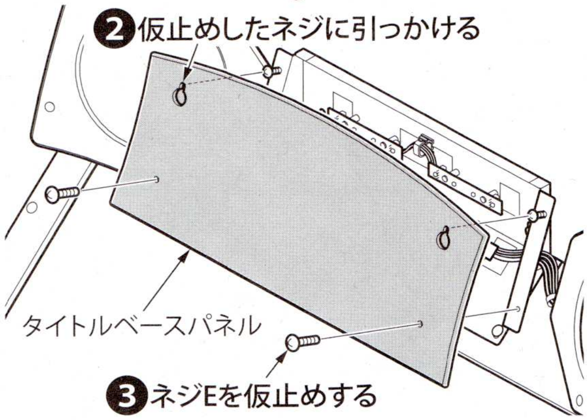
⑱ コネクター(LED L)にワイヤハーネスCを接続し、クランプで固定する



注意!	**ワイヤハーネスCは必ず接続してください。** • ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。

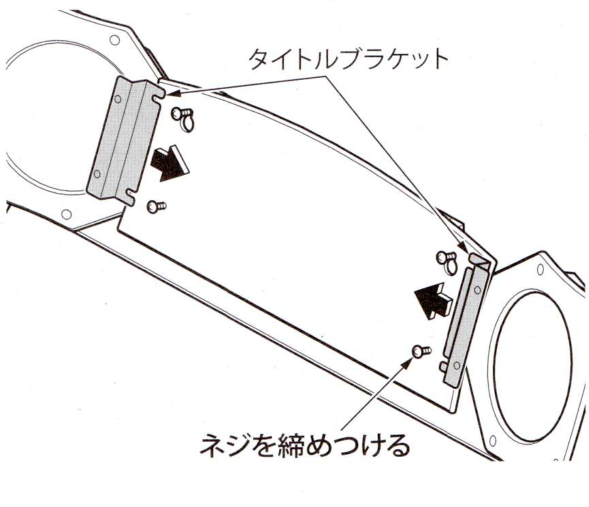
19 タイトルベースパネルを取り付ける



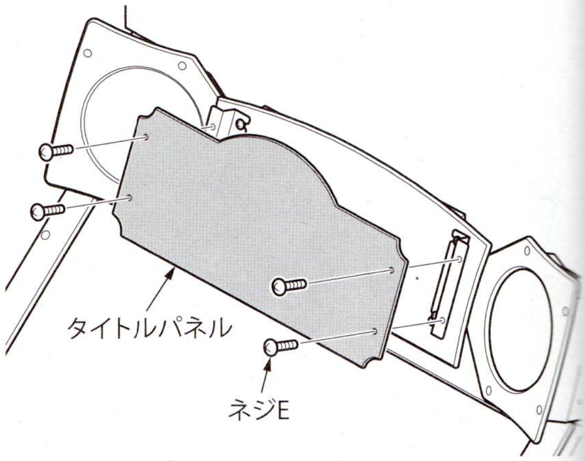


20 タイトルブラケットを取り付ける

- タイトルブラケットを横から差し込み、押さえながらネジを締めつけます。

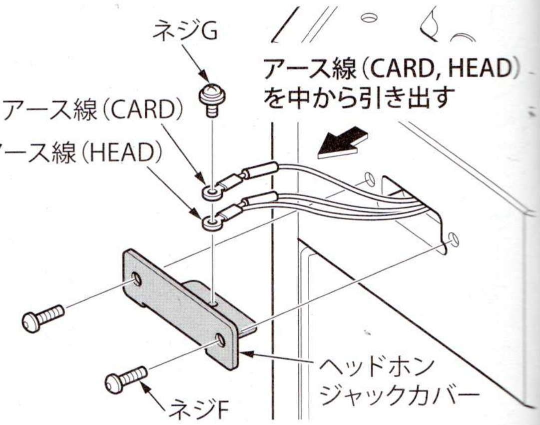


21 タイトルパネルを取り付ける



22 ヘッドホンジャックカバーを取り付ける

- P.64の手順⓭，⓮で外したアース線をヘッドホンジャックカバーにネジ止めし、ヘッドホンジャックカバーを取り付けてください。

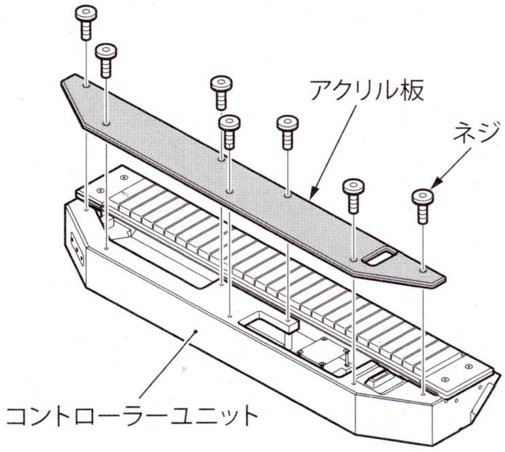


注意！	**アース線は必ず取り付けてください。** • ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。

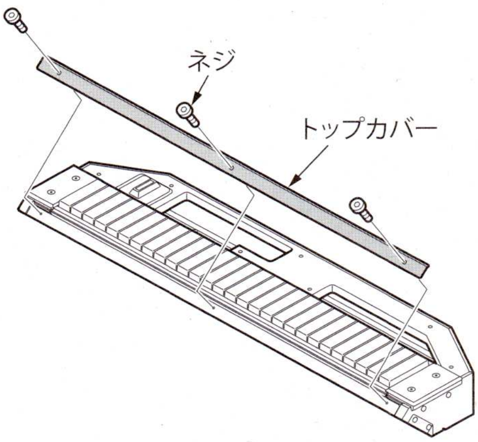
23 コントローラーユニットを分解する

- 出荷時は組み立てられた状態になっていますので、一度分解してから取り付けます。

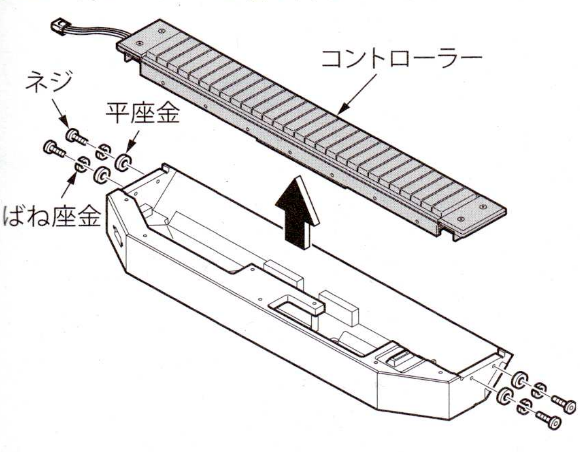
●アクリル板を取り外す



●トップカバーを取り外す



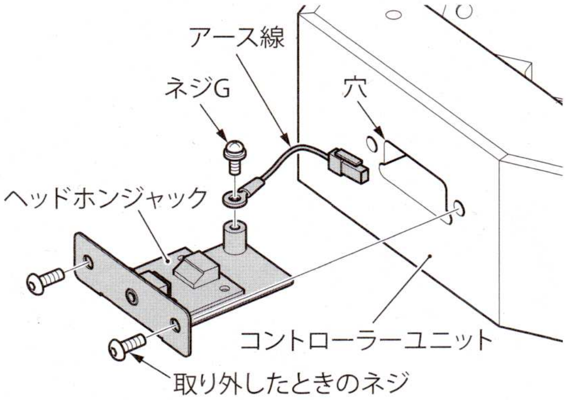
●コントローラーを取り外す



24 コントローラーユニットにヘッドホンジャックを取り付ける

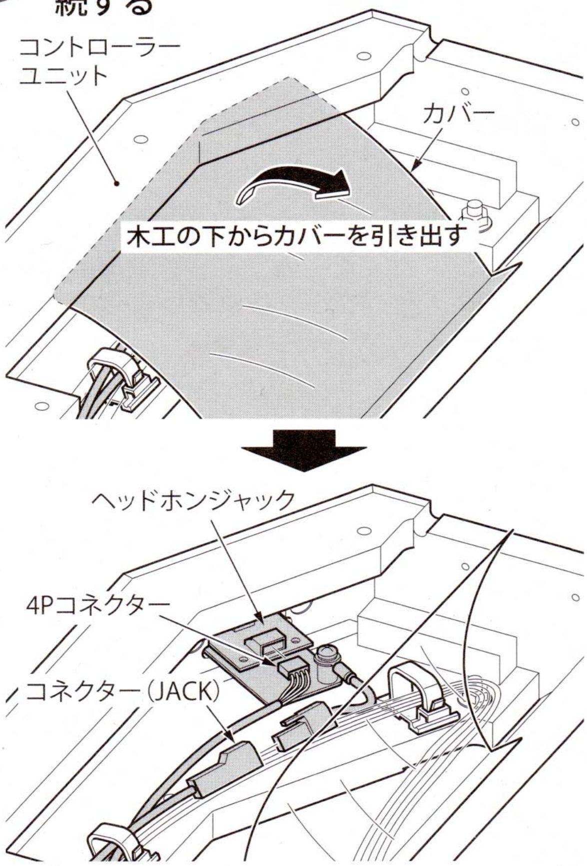
- P.64の手順⓮で取り外したヘッドホンジャックにアース線を接続します。

＊アース線を取り付けるときは、基板に手が触れないように注意してください

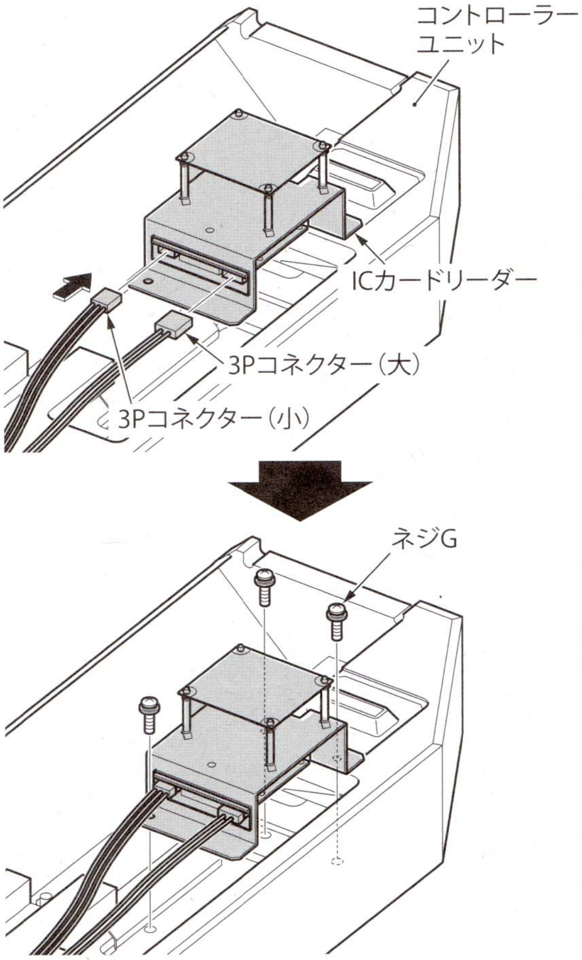


注 意 !	**アース線は必ず取り付けてください。** • ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。

25 ヘッドホンジャックにコネクターを接続する

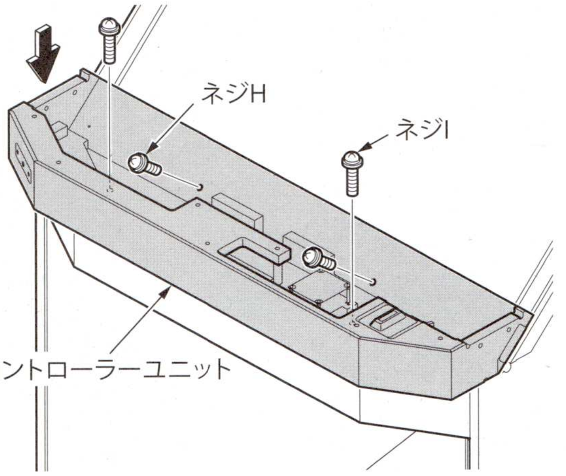


26 コントローラーユニットにICカードリーダーを取り付ける



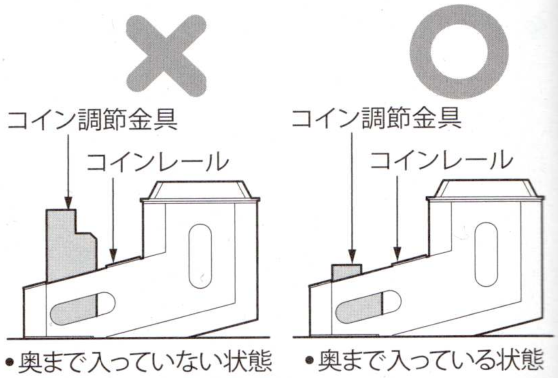
27 コントローラーユニットを取り付ける

＊コントローラーユニットを本体に載せるときに、ケーブルを挟まないように注意してください。



28 コインレールを確認する

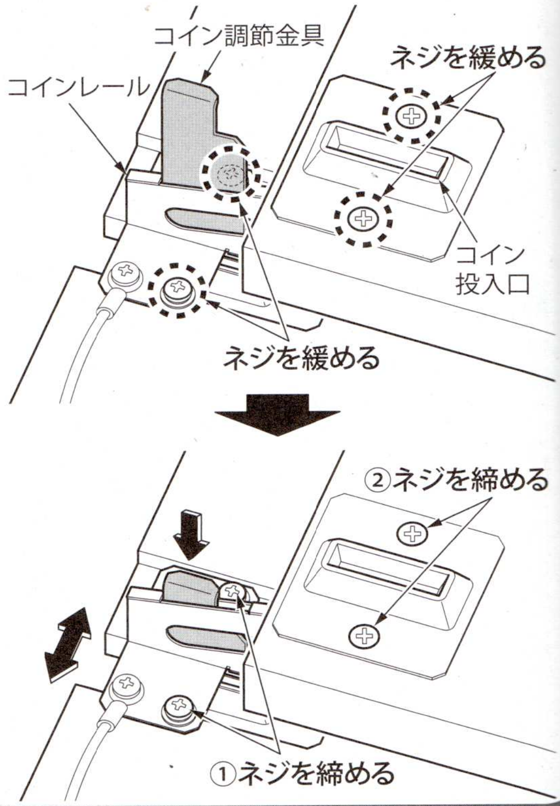
- コイン調節金具をコインレールの穴に差し込んで、奥まで入るか確認します。



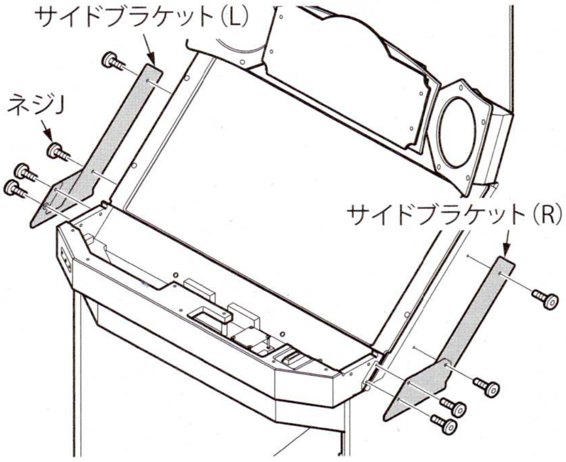
調節後のコイン調節金具は、取扱説明書と一緒に保管してください。

コイン調節金具が奥まで入らないとき

1 図のネジ(4カ所)を緩めます。
2 コインレールを左右に動かして、コイン調節金具が奥まで入るように調節します。
3 調節が済んだら、先にコインレールのネジを締めて固定し、次にコイン投入口のネジを締めて固定します。
4 コイン調節金具を抜き、実際にコインが通過することを確認します。

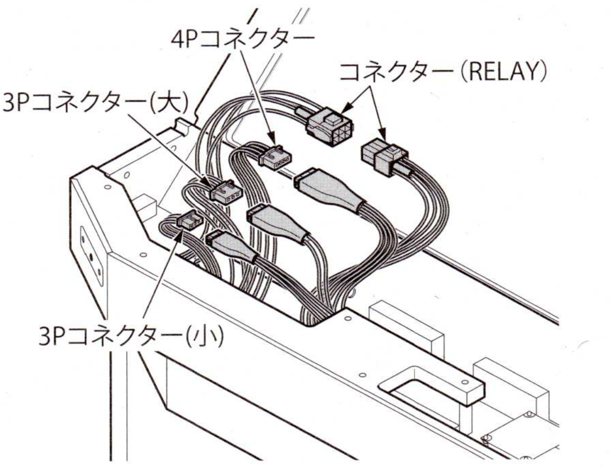


29 サイドブラケット(L)(R)を取り付ける



30 コントローラーユニットのワイヤハーネスを接続する

- 接続するワイヤハーネスはコントローラーユニットの下から引き出して接続してください。

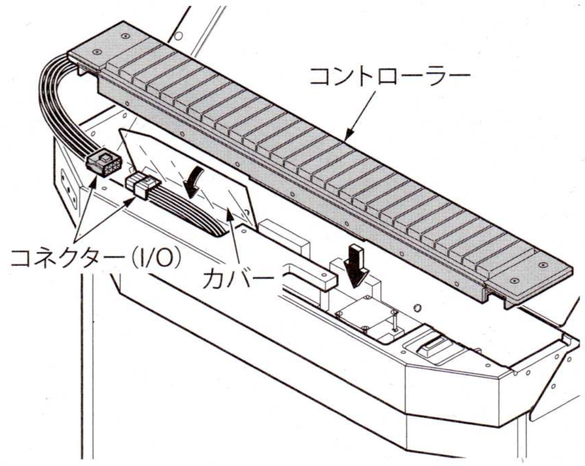


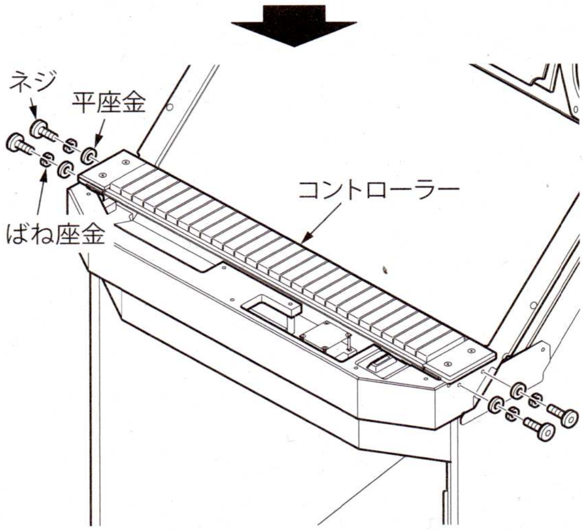
31 コントローラーを取り付ける

- コネクターを接続し、コントローラーを本体に載せる

＊接続後はコネクターをカバーの下に入れ、カバーを木工の下に戻してください。

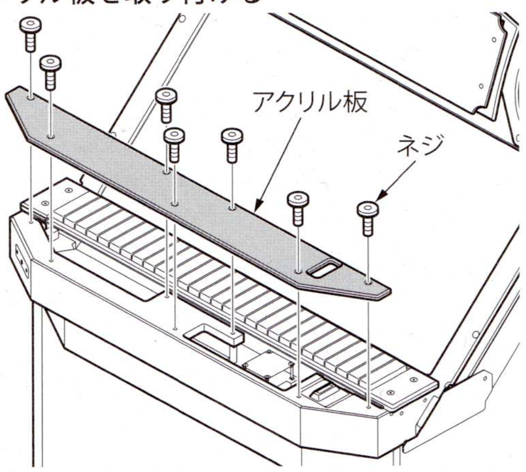
＊コントローラーを本体に載せるときに、ケーブルを挟まないように注意してください。



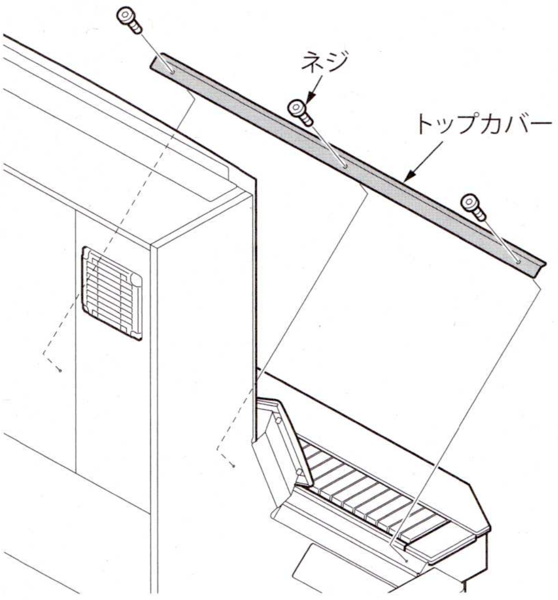


32 分解した残りの部材を取り付ける

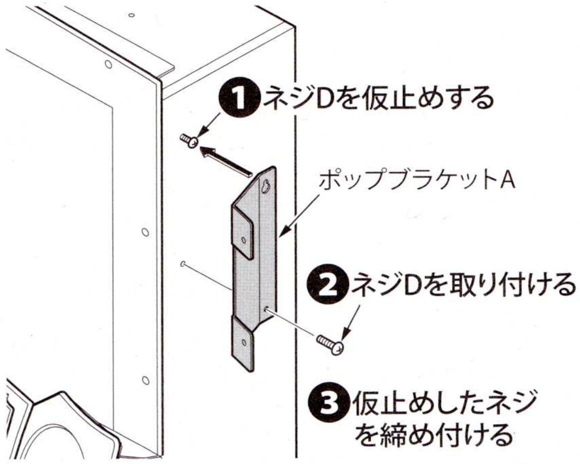
●アクリル板を取り付ける



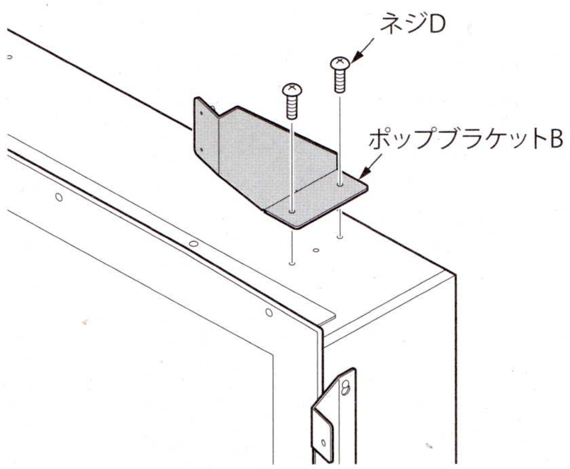
●トップカバーを取り付ける



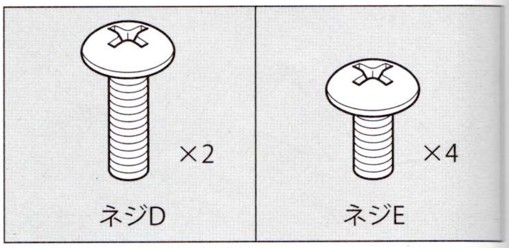
33 ポップブラケットAを取り付ける



34 ポップブラケットBを取り付ける

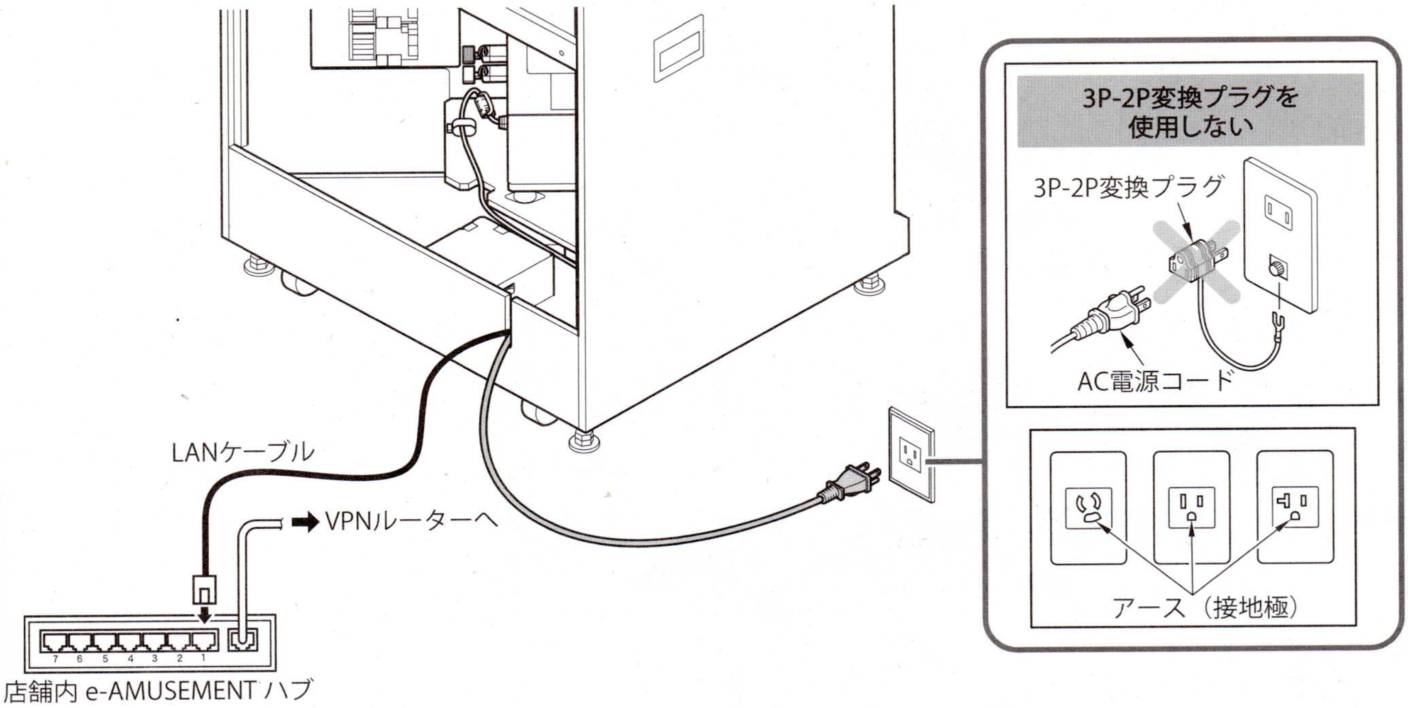


右図の部材はポップ類の取り付けに使用します。
続けてポップに付属のポップ取付手順書にしたがって、ポップA～Dを取り付けてください。



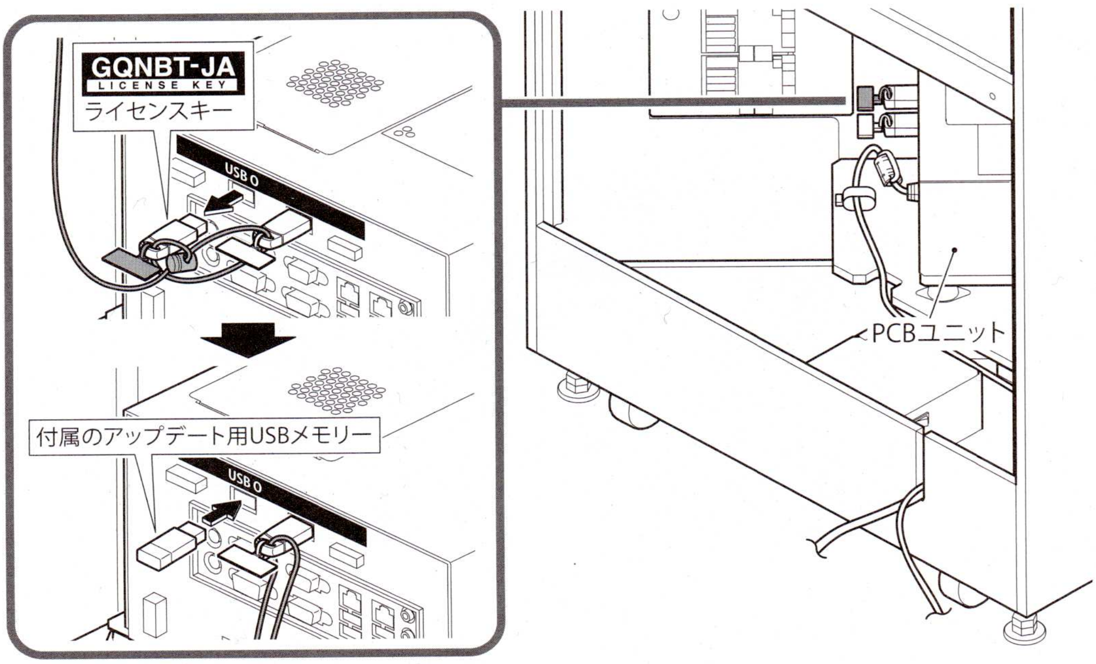
以上で部材の取り付けが完了です。

LANケーブル・電源コードを接続する



ソフトウェアをセットアップする

1 ライセンスキーを抜き、付属のアップデート用USBメモリーを接続する



➡次ページに続く

❷ 本体の電源を入れる

- 自動でアップデートが開始されます。
  完了まで約10分要します。

注意！ **アップデート中は絶対に電源を切らないでください。**
- アップデートができなくなることがあります。

エラーメッセージが表示されたときは

下記のエラーメッセージが表示されたときは、内容に応じて対処してください。

エラーメッセージ	原因・対処
INSTALLATION ERROR 既にインストールは完了済みです。 電源を落とし、USBメモリを取り外してください。その後、電源を入れ直して下さい。	アップデートが完了している状態です。 そのまま手順❹からセットアップの続きを行ってください。
INSTALLATION ERROR インストール対象のマシンではありません。 電源を落とし、USBメモリを取り外してください。	他機種や他社のゲーム機など、アップデート対象のゲーム機ではない場合に表示されるメッセージです。 電源を切り、対象のゲーム機にUSBメモリーを接続してアップデートを行ってください。
INSTALLATION ERROR インストール対象のハードディスクではありません。 電源を落とし、USBメモリを取り外してください。	新品のハードディスクや、何らかの原因でゲームデータが存在しない場合に表示されるメッセージです。 電源を切り、アフターサービス窓口までご連絡ください。

❸ アップデート完了のメッセージが表示されることを確認する

- 下記のメッセージが表示されたらアップデート完了です。

PAN-JA-A02　20**-**-**

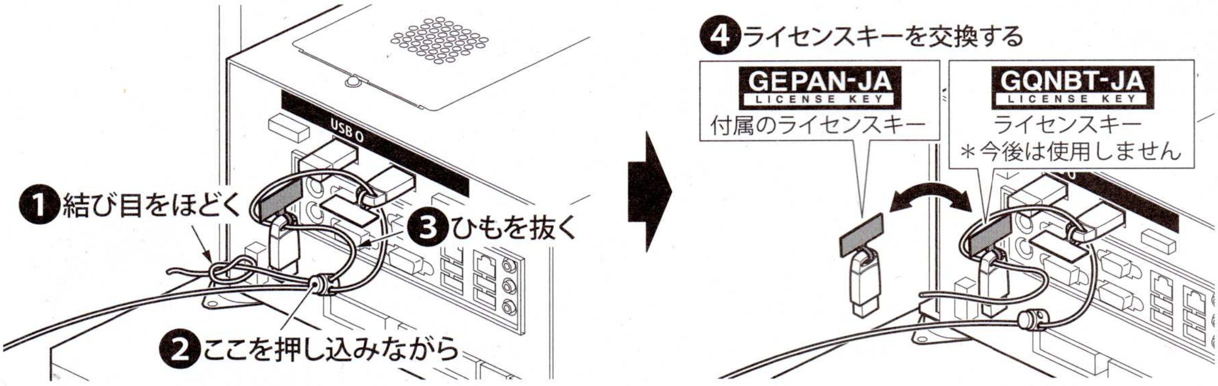
Installation Succeeded

Please turn the power switch off,
and remove USB memory.

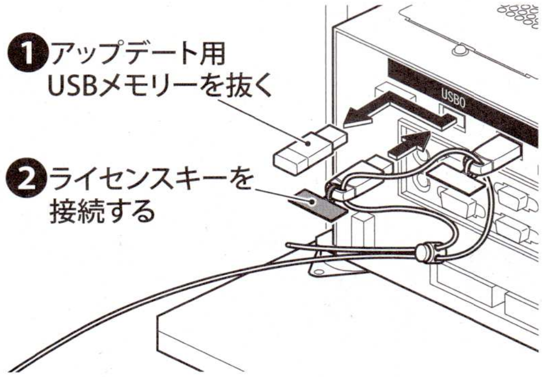
インストールが成功しました。筐体の電源スイッチを切り、
USBメモリを取り外してください。

❹ 電源を切り、アップデート用USBメモリーを抜いて付属のライセンスキーを接続する

- ひもから手順❶で抜いたライセンスキーを取り外し、付属のライセンスキーを取り付けます。



- PCBユニットからアップデート用USBメモリーを抜き、付属のライセンスキーを接続します。



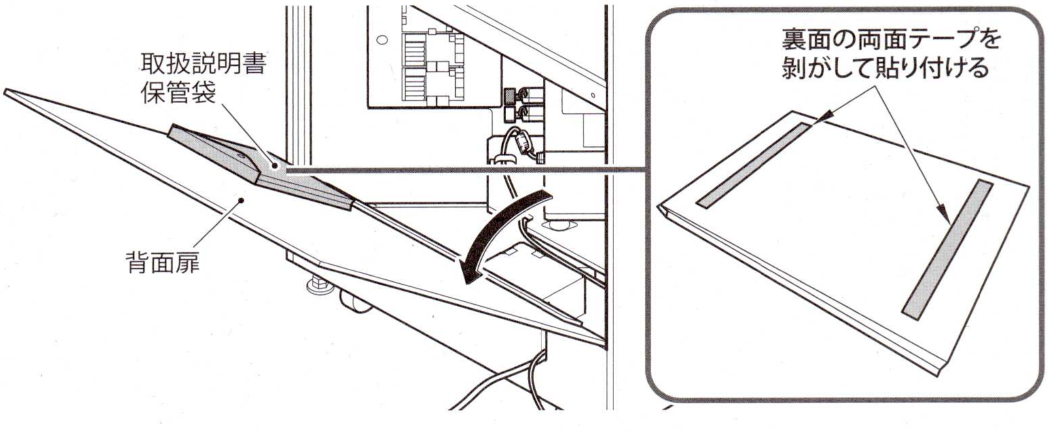
❺ 電源を入れ、背面扉を取り付ける

注 意！	**起動中は絶対に電源を切らないでください。** • 正常にゲームが起動しなくなることがあります。 • 初回のみ再起動をくり返しますが、故障ではありません。ゲームが起動するまでお待ちください。(約10分)

以上でコンバージョンが完了です。

- e-AMUSEMENTサービスの利用確認(P.80)の後、作動確認を行ってください。
- この取扱説明書を下図の場所に保管することができます。
- アップデート用USBメモリー・取り外したライセンスキー・コイン調節金具は、取扱説明書保管袋に入れて大切に保管してください。

＊今後当社より交換用のアップデート用USBメモリーが提供された際は、それまでのアップデート用のUSBメモリーを返却してください。

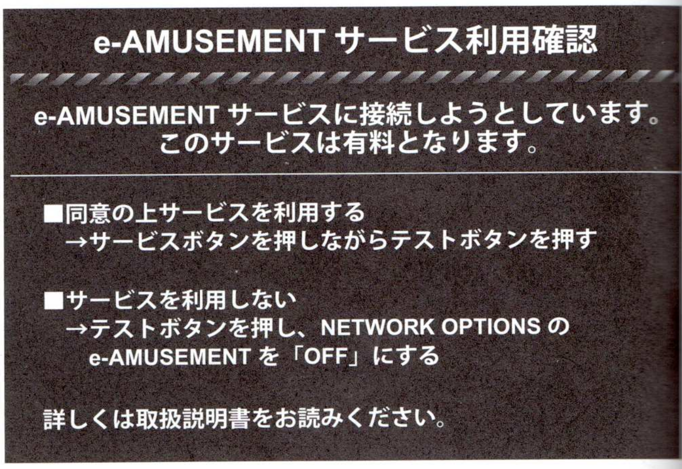


e-AMUSEMENTサービスの利用確認

●e-AMUSEMENT サービスを利用しないとゲームは起動しませんので、必ず設定してください。

利用確認を行う

1 初めて電源を入れると、起動途中に利用確認画面が表示されるので、サービスボタンを押しながらテストボタンを押す



2 再確認画面が表示されるので、再度サービスボタンを押しながらテストボタンを押す



以上で、e-AMUSEMENTサービスを「利用する」に設定されました。

- e-AMUSEMENTサービス利用確認画面は、設置後に一度行うと次からは表示されません。（他の店舗に移設した場合は、再度「e-AMUSEMENTサービス利用確認」が表示されます）
- e-AMUSEMENTサービス利用確認画面は、VPNルーターとネットワーク接続されていない場合は表示されません。

部品の交換

PCBユニットの交換

PCBユニットを交換する前に

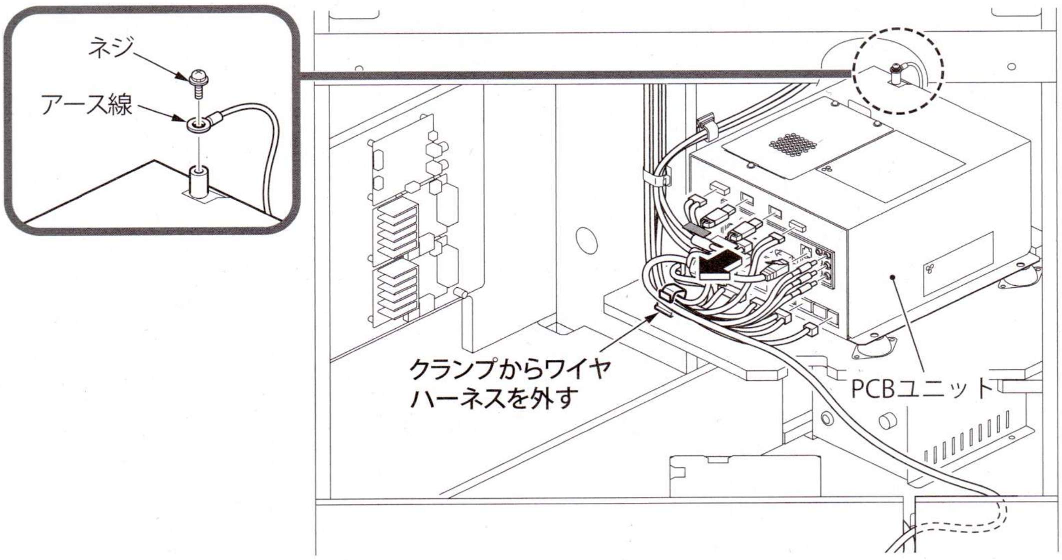
- PCBユニットの交換を行った後は、それまでご使用のMAIN MENU各項目の設定内容を復帰させせることはできません。今までと同じ設定で運営する場合は、あらかじめ各項目の設定内容を書き留めておいてください。

■用意するもの：⊕ドライバー(#2、3)・メンテナンスドア用鍵

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチを切る
②コンセントから電源プラグを抜く

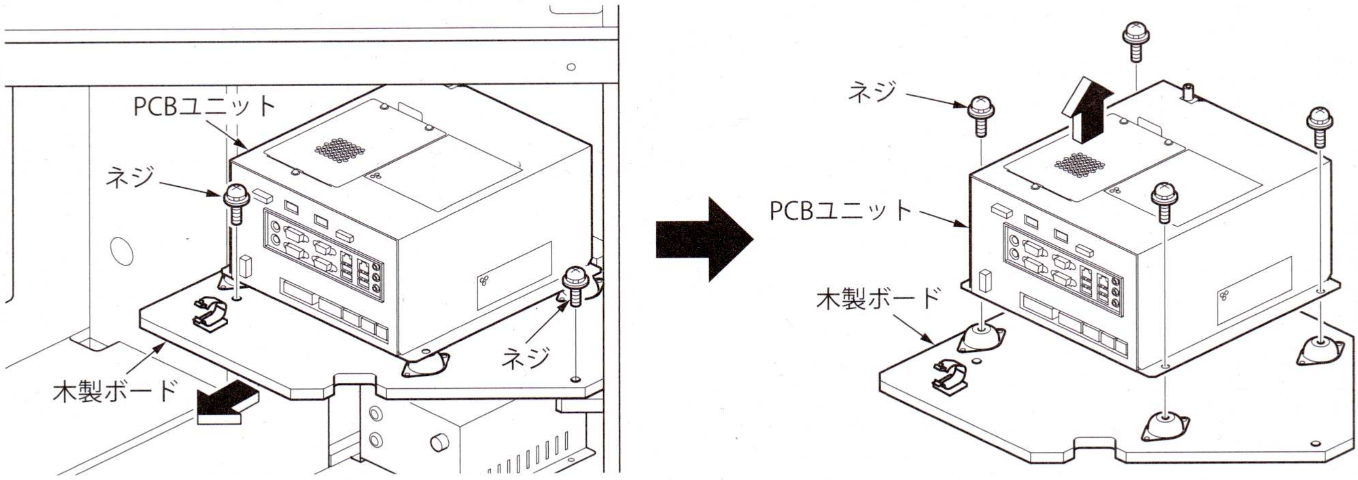
1 PCBユニットのコネクターをすべて抜き、アース線を取り外す

- コネクターは17カ所あります。



2 PCBユニットを取り外す

- PCBユニットを木製ボードごと本体から取り出してください。



e-AMUSEMENTサービスの利用確認／部品の交換

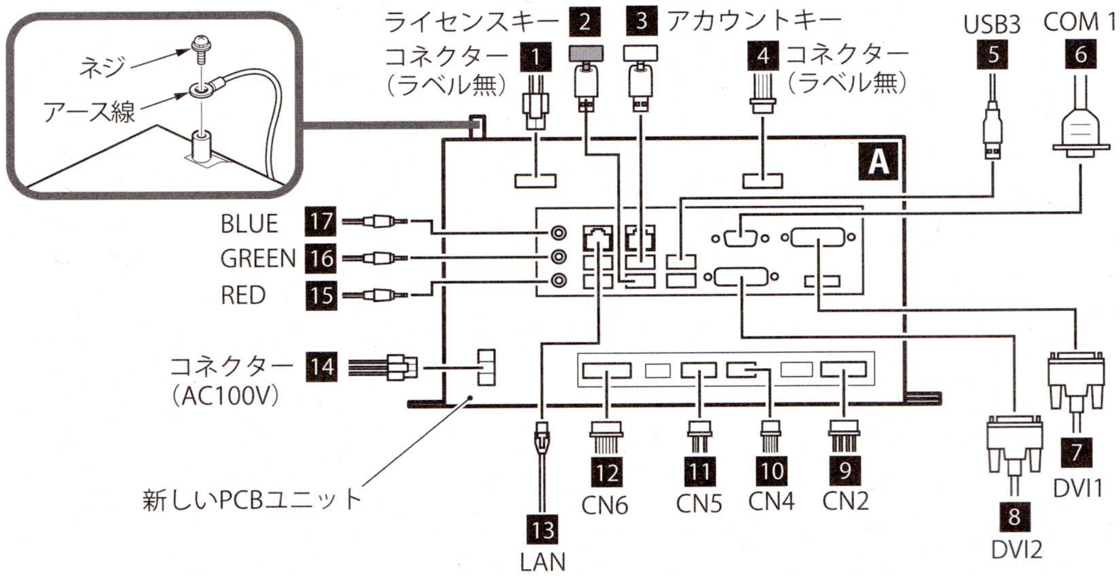
コンバージョン メンテナンス

➡次ページに続く

③ 逆の手順で元通りに取り付ける

下図を参照して、コネクター（17カ所）をすべてPCBユニットに接続し、アース線を取り付けます。

注意！	**アース線は必ず取り付けてください。** • ゲーム機の故障や火災につながるおそれがあります。



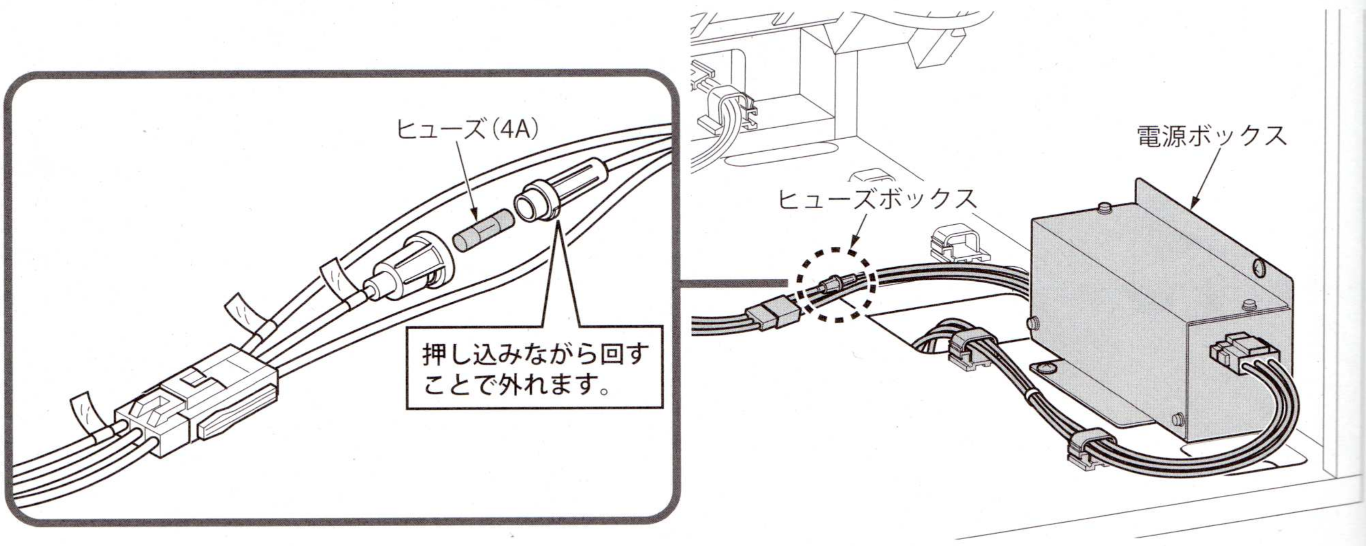
交換後は…

- 電源を入れ、ゲームの起動確認をしてください。
- テストモードの各種項目の設定をしてください。

ヒューズの交換

準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチを切る
②コンセントから電源プラグを抜く

電源ボックスのヒューズを交換する

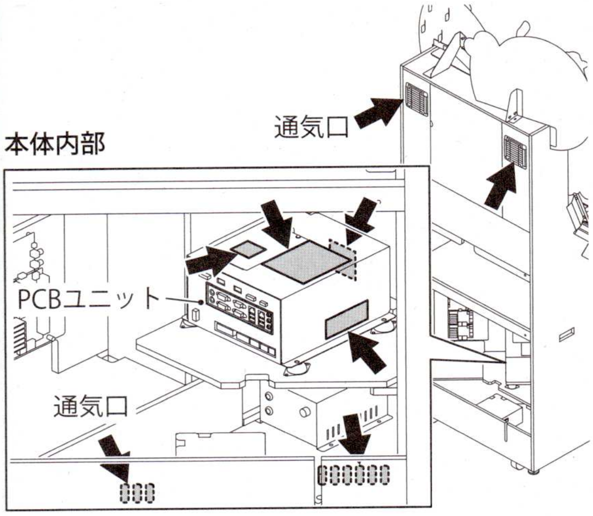


日常のお手入れ

本体のお手入れ

●毎日行う清掃	
本体	・中性洗剤を浸した柔らかい布を、固く絞ってから拭いてください。

●1カ月に1回以上	
モニターパネル（表面・裏面）液晶モニター	・乾いた柔らかい布で拭いてください。
タッチパネル（表面）	
電源プラグ	・掃除機などでほこりを取り除いてください。
通気口	
本体内部	・背面扉を取り外し、掃除機などで通気口のほこりを取り除いてください。



営業前点検

本体	・本体がガタついたり傾いていないか。
プレーエリア	・プレーエリアが確保されているか。
e-AMUSEMENT PASS 読み取り部	・正しく認識するか。
TOP モニター	・表面が汚れていないか。 ・表示にちらつきやひずみがないか。
BOTTOM モニター	・正常に機能するか。 ・表面が汚れていないか。 ・表示にちらつきやひずみがないか。
警告表示	・警告ラベルなどの剝がれや破損はないか。

お願い

●次のものは使わないでください。
- 有機溶剤（シンナー・ベンジン・アルコールなど）
- 研磨剤入りの洗剤や化学ぞうきん
- 高圧洗浄機



コントローラーのお手入れ

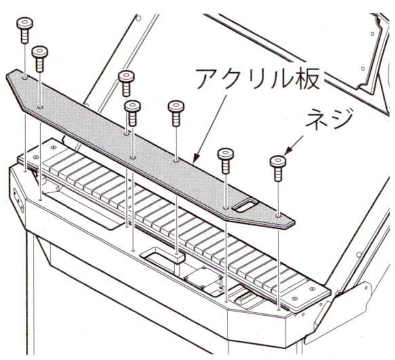
鍵盤が汚れていたり、ほこりがたまっているときは、図のように部品を取り外して拭いてください。

■用意するもの：六角棒レンチ（2mm）

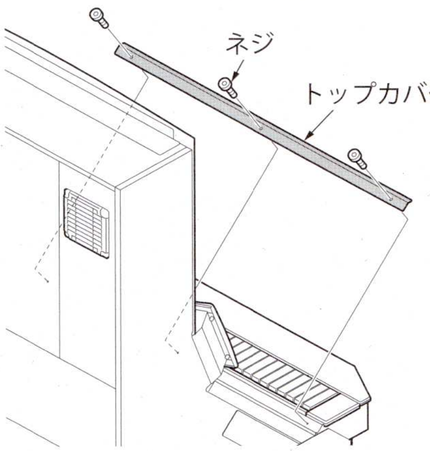
準備：①サブ電源スイッチと主電源スイッチを切る
②コンセントから電源プラグを抜く

1 コントローラーを本体から取り外す

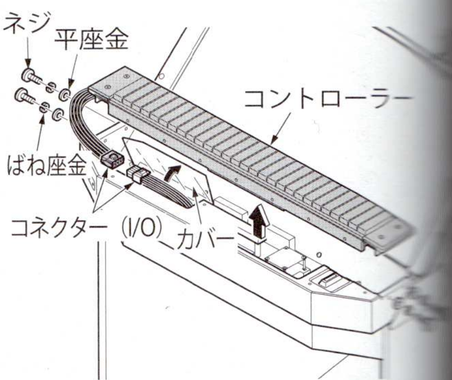
● アクリル板を取り外す



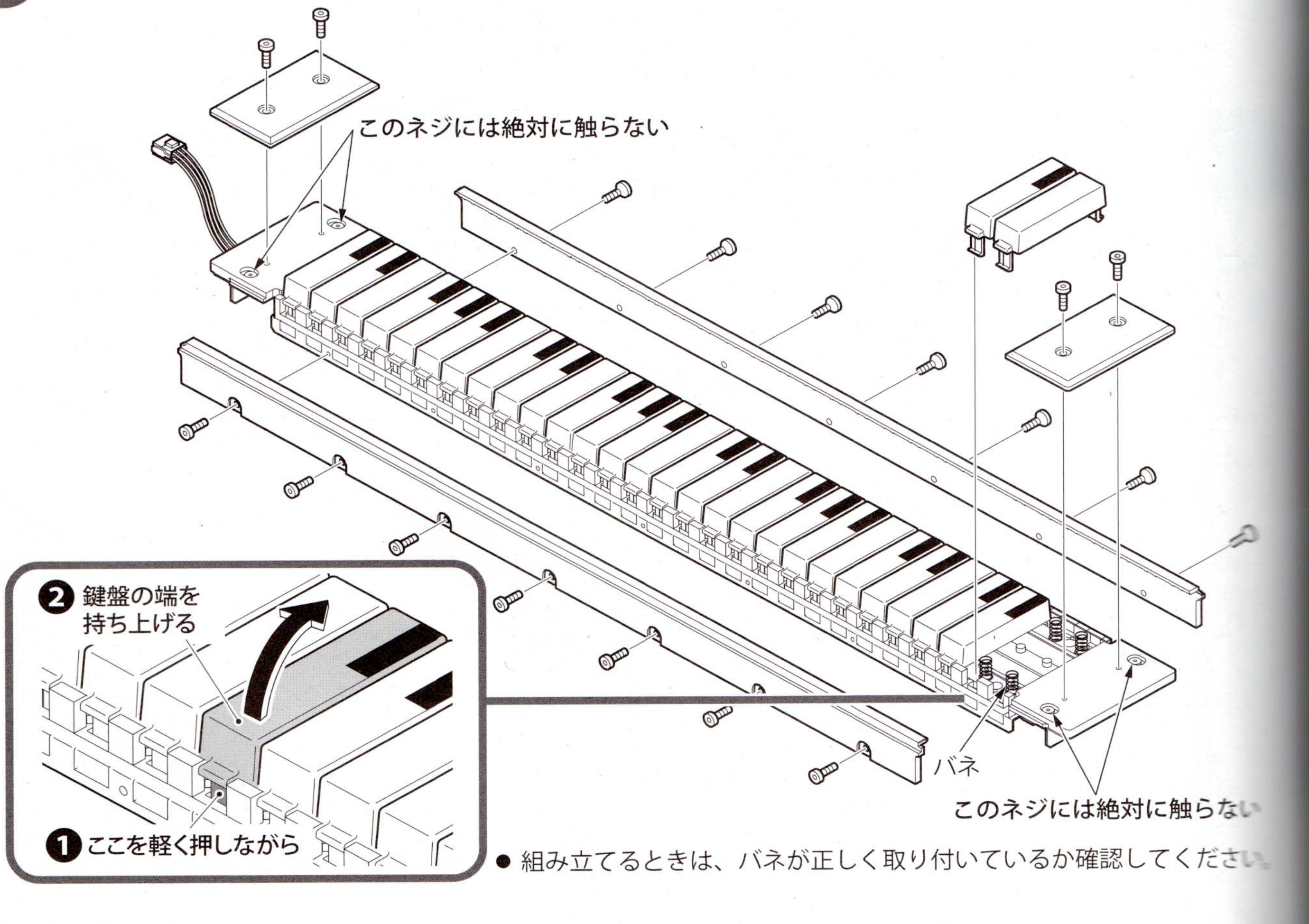
● トップカバーを取り外す



● コントローラーを取り外す



2 コントローラーのお手入れをする



● 組み立てるときは、バネが正しく取り付いているか確認してください。

正常に作動しないとき

お問い合わせの前に、下記の表をご確認ください。

●対処法が分からないときは、無理に行わずにアフターサービス窓口にお問い合わせください。

対処を行っても改善されないときや本書にない症状のときは、直ちに電源を切り、電源プラグを抜いてアフターサービス窓口にお問い合わせください。

	症　状	原因・対処
画面	**何も映らない** （ランプ類も点灯しない）	**電源は入っていますか？** → 次の 4 点を確認 する。 ・電源プラグ（ビートストリーム / 取扱説明書） ・電源スイッチ（ビートストリーム / 取扱説明書） ・電源ユニットのサーキットプロテクター (ビートストリーム / 取扱説明書) ・店舗のブレーカー
		電源コードは、正しく接続されていますか？（P.77）
	何も映らない （ランプ類は点灯している）	**ケーブル類の接続や、PCB ユニット・モニターに不具合があります。** → 直ちに電源を切り、電源プラグを抜いてアフターサービス窓口にご連絡ください。
	暗すぎる / 明るすぎる	**調節が適切でない可能性があります。** →「COLOR CHECK」（P.26）で確認し、モニター調節をする。(ビートストリーム / 取扱説明書)
コイン	コインを入れても **画面のクレジットカウントが増えない**	**コインセレクターは正常に作動していますか？** →「INPUT CHECK」で作動を確認する。（P.23） ・異常のとき→マイクロスイッチを交換する。（ビートストリーム / 取扱説明書） ・正常のとき→コインセレクターを交換する。（ビートストリーム / 取扱説明書）
	コインを入れても **返却口に戻る**	**本体が傾いていませんか？** → アジャスターを適切な高さに調節する。（P.60） ・大きく傾くと不正防止機構によりコインを受け付けません。
	コインを入れると **途中で詰まる**	**コインレールの調節が適切でない可能性があります。** → コインレールが適切に調節されているか確認する。（P.74）
ランプ	**ランプが点灯しない**	**コネクターが抜けていませんか？** → コネクターがきちんと接続されているか確認する。（P.71）
		ランプの故障、またはワイヤハーネスが断線している可能性があります。 → LAMP CHECK で確認する（P.24）

	症　状	原因・対処
音	音が出ない / 大きすぎる / 小さすぎる	**音量を調節してください。** →「SOUND OPTIONS」(P.28)
		スピーカーのケーブルは、正しく接続されていますか？ → ビートストリームの取扱説明書を確認する。
操作系	・コントローラー ・タッチパネル が機能しない	**コネクター、またはフラットケーブルが抜けていませんか？** → コネクターがきちんと接続されているか確認する。(P.75) ・タッチパネルの接続はビートストリームの取扱説明書を確認してください。
		部品の故障、またはワイヤハーネス・フラットケーブルが断線している可能性があります。 →「I/O CHECK」で作動を確認する。(P.22)
カード	e-AMUSEMENT PASS を認識しない	**他の e-AMUSEMENT PASS は反応しますか？** →「IC CARD CHECK」で確認する (P.27) ・反応するときは e-AMUSEMENT PASS が破損している可能性があります。データを新規の e-AMUSEMENT PASS に引き継いでください。
ネットワーク	ネットワークに接続できない	**ネットワーク接続機器の電源は入っていますか？** ・ハブ・VPN ルーター・モデム・光回線終端装置など。(P.87)
		LAN ケーブルなどの接続に異常はありませんか？ ・ゲーム機～ハブ～ VPN ルーター～モデム・光回線終端装置～電話線モジュラーなど。(P.87)
		インターネット回線に障害が発生していませんか？ → 回線事業者・インターネットサービスプロバイダーに確認する。
		ネットワーク接続機器の電源を ON/OFF してみてください。
		本体を再起動してみてください。 ・改善されない場合は電源を切り、アフターサービス窓口までご連絡ください。

ネットワークに関する確認ポイント

トラブルや故障と判断される前に、一度下記を確認してみてください。機器類が正常であってもインターネット回線障害などで利用できない場合があります。

ネットワーク接続機器の電源が入っているか ▶ **ハブ・VPNルーター・モデム・光回線終端装置など**

LANケーブルなどの接続に異常がないか ▶ **ゲーム機本体～ハブ～VPNルーター～モデム・光回線終端装置～電話線モジュラーなど**

▼ 電源やLANケーブルに異常がないときは

インターネット回線に障害が発生していないか、回線事業者、またはインターネットサービスプロバイダーに確認してください。

▼ 回線障害が発生していないときは

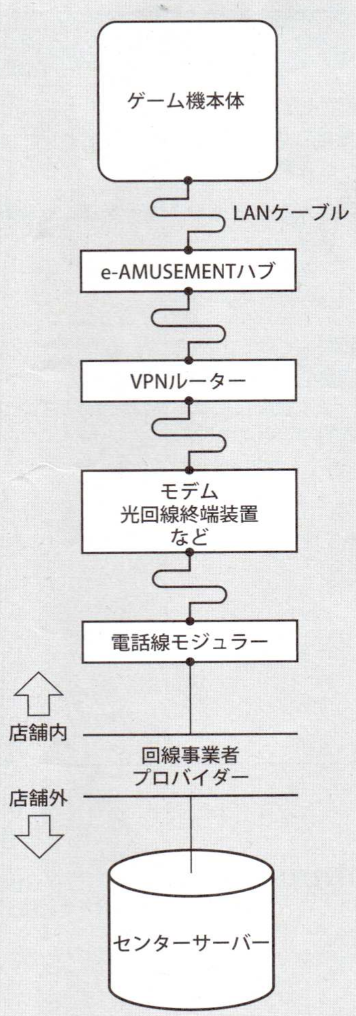
ネットワーク接続機器の電源を入れ直してみてください。

▼ ネットワークが復帰しないときは

ゲーム機本体を再起動してみてください。

▼ ネットワークが復帰しないときは

ゲーム機本体の電源を切り、アフターサービス窓口にお問い合わせください。



図は一般的な接続例

エラーコード・メッセージ一覧

●対処法が分からないときは、無理に行わずにアフターサービス窓口にお問い合わせください。

対処を行っても改善されないときや、本書にないエラーコードやメッセージが表示されたときは、エラーコードとメッセージを書き留めてから電源を切り、電源プラグを抜いてアフターサービス窓口にお問い合わせください。

1-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
1-1602-****	(表示されるエラーコードによってメッセージが異なります)	●HDDに異常がある。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

2-XXXX-XXXX

エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
2-1000-****	**アプリケーションの起動に失敗しました**	●何らかの理由でアプリケーションの起動に失敗した。 ●PCBユニットに異常がある。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1001-0007 **2-1002-1000**	**セキュリティーエラー**	●ライセンスキーが正しく接続されていない。 ●本製品用以外のライセンスキーが接続されている。	○本製品用のライセンスキーを正しく接続してください。
2-1001-0017	**セキュリティーモジュールの初期化失敗**	●何らかの理由でセキュリティーモジュールを初期化できなかった。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
2-1002-1001	**ファイルアクセスエラー**	●何らかの理由でファイルの読み込みに失敗した。 ●HDDに異常がある。	
2-1003-11** **2-1003-******	**アプリケーションエラー**	●何らかの理由でアプリケーションの起動に失敗した。 ●HDDに異常がある。	
2-1501-1*** **2-1501-2***** **2-1501-3***** **2-1501-4***** **2-1501-5*****	**SYSTEM FILE ERROR**	●HDDに異常がある。	

5-XXXX-XXXX

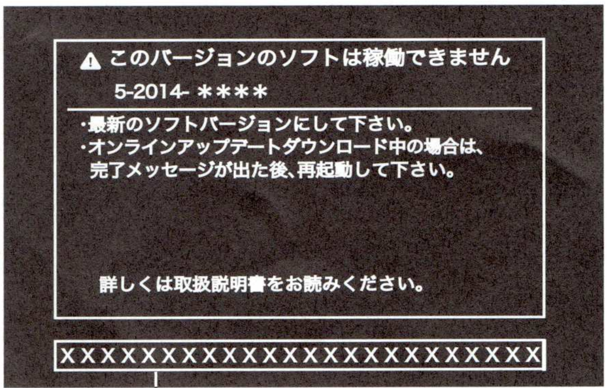
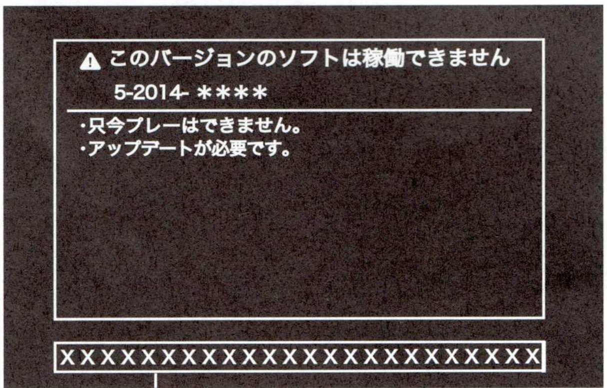
エラーコード	メッセージ	主な原因	対処方法
5-1501-****	HDD ERROR	●HDDに異常がある。	○テストモードの「ROM CHECK」を行ってください。(P.27) ○チェック後「BAD」と表示された場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1502-****	SECURITY ERROR セキュリティーエラー	●ライセンスキー、またはアカウントキーが正しく接続されていない。 ●本製品用以外のライセンスキー、またはアカウントキーが接続されている。	○本製品用のライセンスキー、またはアカウントキーを正しく接続してください。
5-1503-****	タッチパネルエラー	●タッチパネルとの通信が正常に行われなかった。	○ケーブル類の接続を確認して再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1504-****	バックアップデータエラー	●設定データのアクセスに失敗した。	○何度も同じ症状を繰り返す場合は、起動チェックまでテストボタンを押し続けながら電源を入れてください。 ○改善されない場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1505-****	ICカード基板エラー	●ICカードリーダー基板との通信が正常に行われなかった。	○ケーブル類の接続を確認して再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-1506-****	MAIN IO基板エラー	●メインI/O基板との通信が正常に行われなかった。	
5-1507-****	KEYBOARD基板エラー	●キーボード基板との通信が正常に行われなかった。	
5-1599-****	UNSPECIFIED ERROR	●その他の異常	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-2000-****	ルーターと通信できません	●VPNルーターが応答しない。 →VPNルーターを含む店舗内のネットワークに原因があります。	○LANケーブルの接続状態を確認してください。 ○ネットワーク接続機器の電源を入れ直してみてください。 ○再起動してください。
5-2002-**** 5-2003-**** 5-2007-**** 5-2008-**** 5-2009-**** 5-2013-**** 5-2016-**** 5-2019-****	センターサーバーと通信できません	●センターサーバーと正しく通信できない。 →VPNルーターを含む店舗外のネットワークに原因があります。	
5-2004-**** 5-2005-****	このゲーム機は登録されていません	●e-AMUSEMENTサービスの利用手続きが行われていない。	○e-AMUSEMENTサービスの利用手続きを行ってください。
5-2006-****	オンラインサービス期間は終了しました	●本製品のe-AMUSEMENTサービスが終了した。	○本製品のe-AMUSEMENTサービス期間を確認してください。 ○アフターサービス窓口にお問い合わせください。
5-2012-****	e-AMUSEMENT利用確認が必要です	●e-AMUSEMENTサービスの利用確認が行われていない。	○e-AMUSEMENTサービスの利用確認(P.80)を行ってください。
5-2014-****	このバージョンのソフトは稼働できません	●ソフトのバージョンが古い。	○最新のソフトのバージョンに更新するため、オンラインアップデートを完了させてください。(P.90)
5-2015-**** 5-2017-**** 5-2018-**** 5-2020-****	このゲーム機は稼働できません	●何らかの原因でゲーム機が稼働できない。	○再起動してください。 ○再起動しても同じ症状の場合は、アフターサービス窓口にお問い合わせください。
		●当社とのe-AMUSEMENTサービスの契約がされていない。	○当社営業担当にお問い合わせください。

サービスについてのエラー

- 最新のオンラインアップデートが必要な場合や、e-AMUSEMENT Participation サービスに何らかの問題が発生した場合に表示されるエラーです。
- 表示された場合は、下記を参照して対処を行ってください。
  また、e-AMUSEMENT Participation サービスの状態は、テストモードの NETWORK CHECK 画面で確認してください。（P.33）

> e-AMUSEMENT Participation とは、当社が提供するコンテンツの運用実績に応じて料金をお支払いいただくオンラインサービスです。
> このオンラインサービスをご利用になるには、あらかじめ当社との契約が必要です。

ゲームソフトのバージョンが適合しない場合

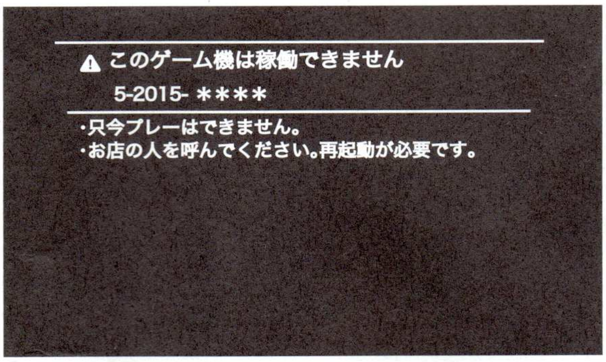
症　状	原因と対処
次の画面が表示された。  アップデート情報表示部	▶ゲームソフトが古いバージョンのために表示される画面です。 オンラインアップデートを行って、ゲームソフトを最新のバージョンに更新してください。 **新しいバージョンが配信中の場合** アップデート情報表示部に **オンラインアップデート情報の確認中です。** または **オンラインアップデートダウンロード中です。** と表示されます。 ダウンロード後は下記のメッセージが表示されます。
 アップデート情報表示部	**ダウンロードが完了し再起動待ちの場合** アップデート情報表示部に **オンラインアップデートの準備ができました。再起動して下さい。** と表示されます。 このメッセージを確認してから、再起動を行ってください。 ＊ テストモードの MAIN MENU にも、このアップデート情報のメッセージが表示されます。

ゲーム機が稼働できない場合

症　状

次の画面が表示された。





原因と対処

▶ 何らかの原因でゲーム機が稼働できないときは、図の画面が表示されます。

エラーコードを確認して、アフターサービス窓口に連絡してください。

▶ 再起動してください。

▼

復帰しない場合

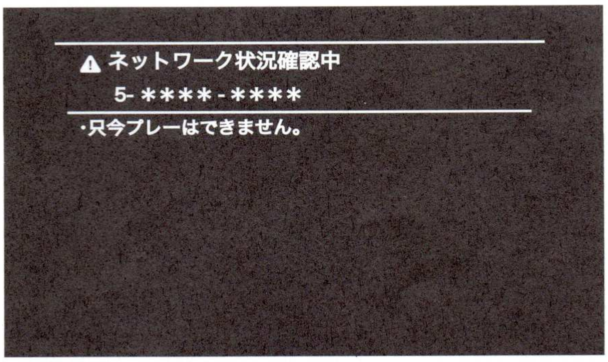
▼

電源を切り、アフターサービス窓口に連絡してください。

ネットワークに何らかの問題があった場合

症　状

次の画面が表示された。



原因と対処

▶ 復帰するまでしばらくお待ちください。

▼

復帰しない場合

▼

VPN ルーターから、屋内電話線モジュラーまでのすべての接続機器の電源が入っているか確認してください。

▼

復帰しない場合

▼

VPN ルーターから、屋内電話線モジュラーまでの LAN ケーブルと、すべての接続機器が正しく接続されているか確認してください。

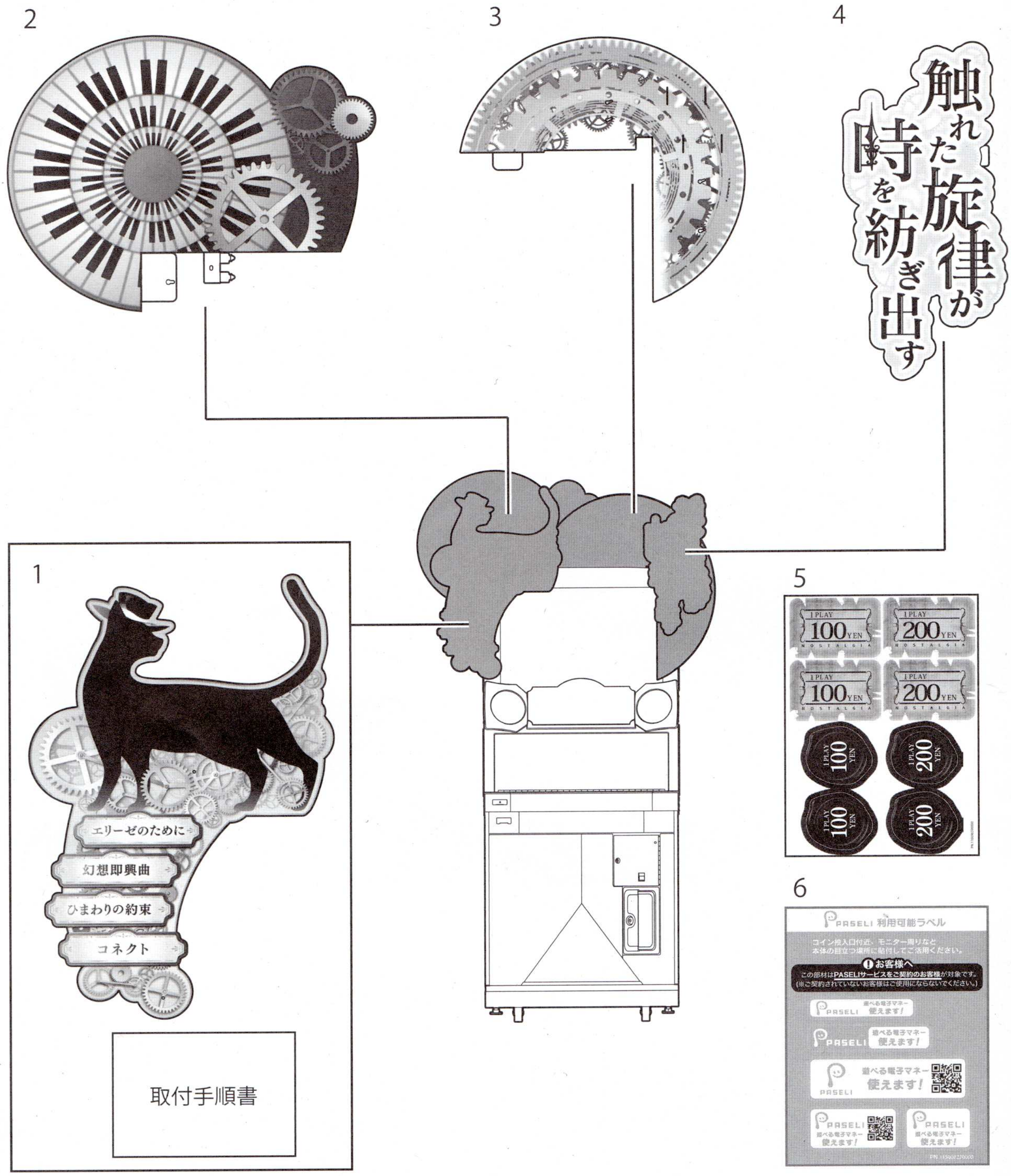
▼

復帰しない場合

▼

電源を切り、アフターサービス窓口に連絡してください。

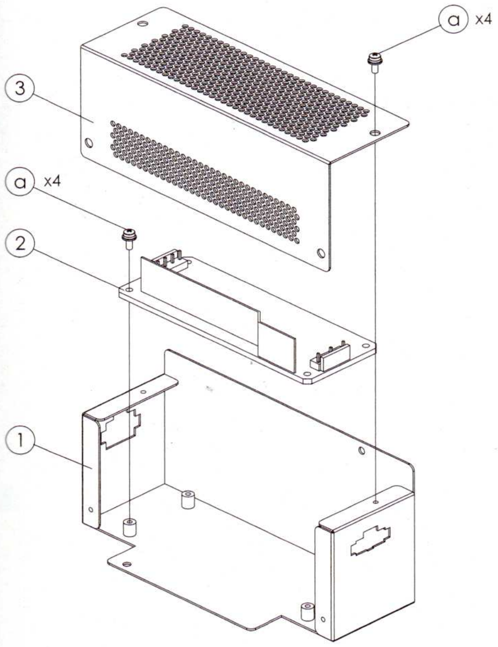
出荷時期により内容が異なる場合があります。



No.	部品番号	品　名	個数	備　考
1	116713790000	ASS'Y,POP CAT	1	ポップ取付手順書付属
2	116696490000	ASS'Y,POP BACK	1	
3	116696480000	ASS'Y,SHEET GEAR	1	
4	116696500000	ASS'Y,SHEET COPY	1	
5	116696590000	LA,COIN	1	付属品　コインラベル
6	115008270000	LABEL,PASELI	1	付属品　PASELI利用可能ラベル

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

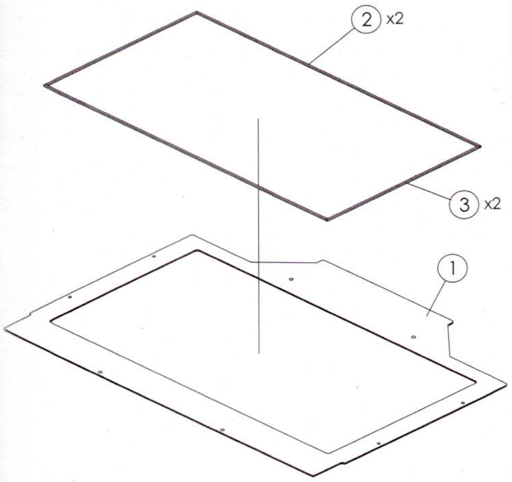
■ FIG.1 ASS'Y,POWER(IO)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116705780000	BRACKET,POWER		1	
2	116153660000	SUPPLY,POWER		1	
3	116705790000	COVER,POWER		1	

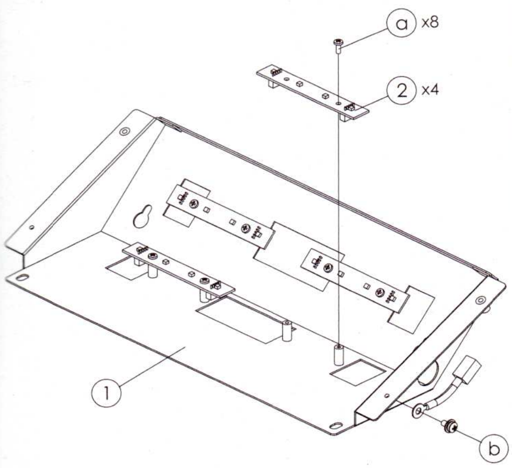
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M3x8 SW,PW (2号+みがき丸)	8	クロメート

■ FIG.2 ASS'Y,PANEL BEZEL



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116705920000	PANEL,BEZEL		1	
2	116705960000	TAPE,SPONGE(L)		2	
3	116705970000	TAPE,SPONGE(S)		2	

■ FIG.3 ASS'Y,TITLE BASE

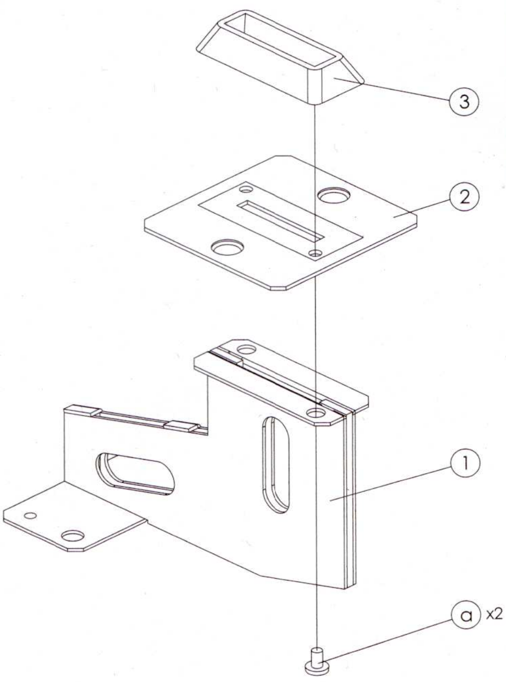


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116705760000	BASE,CENTER		1	
2	114559250000	PCB LED		4	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きバインド小ねじ	M3x8	8	クロメート
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

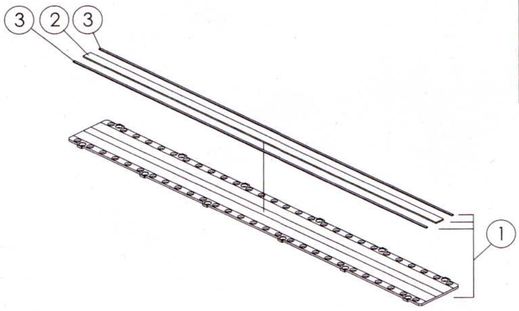
■ FIG.4 ASS'Y,COIN RAIL



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116699320000	RAIL,COIN		1	
2	116699350000	COVER,COIN		1	
3	111764210000	ENTRY,COIN		1	

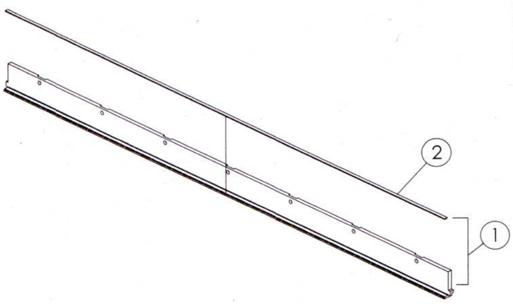
No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きバインド小ねじ	M3x5	2	クロメート

■ FIG.5 ASS'Y,COVER BOARD



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116714450000	ASS'Y,COVER BOARD		1	No.2,No,3含む
2	116699470000	STOPPER,COVER(C)		1	
3	116699480000	STOPPER,COVER(S)		2	

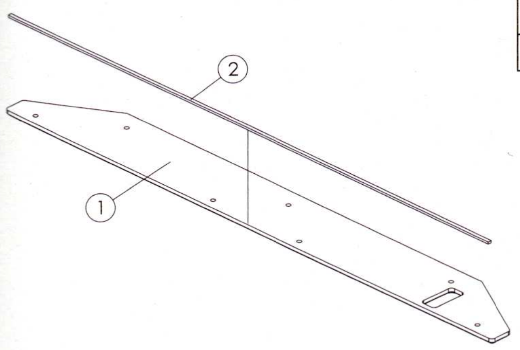
■ FIG.6 ASS'Y,COVER BUTTON



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116714460000	ASS'Y,COVER BUTTON		1	No.2含む
2	116699490000	TAPE,SPONGE(WH)		1	

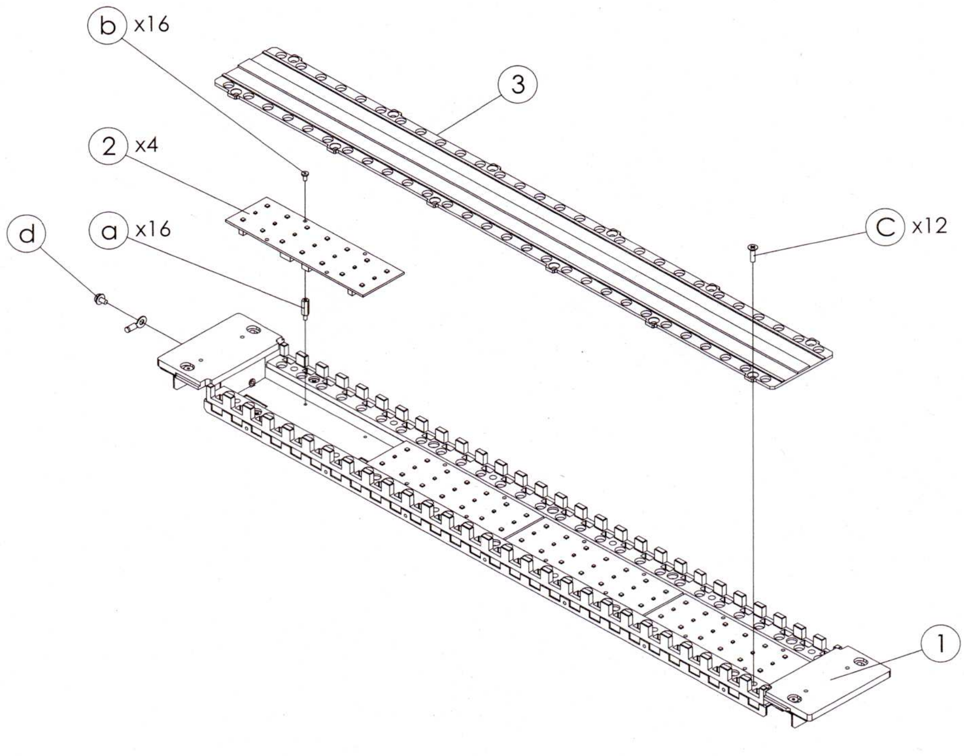
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.7 ASS'Y,CONPANE



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116699450000	PANEL,CONTROL		1	
2	116713300000	TAPE,SPONGE(CO)		1	

■ FIG.8 ASS'Y,KEYBOARD(1/2)

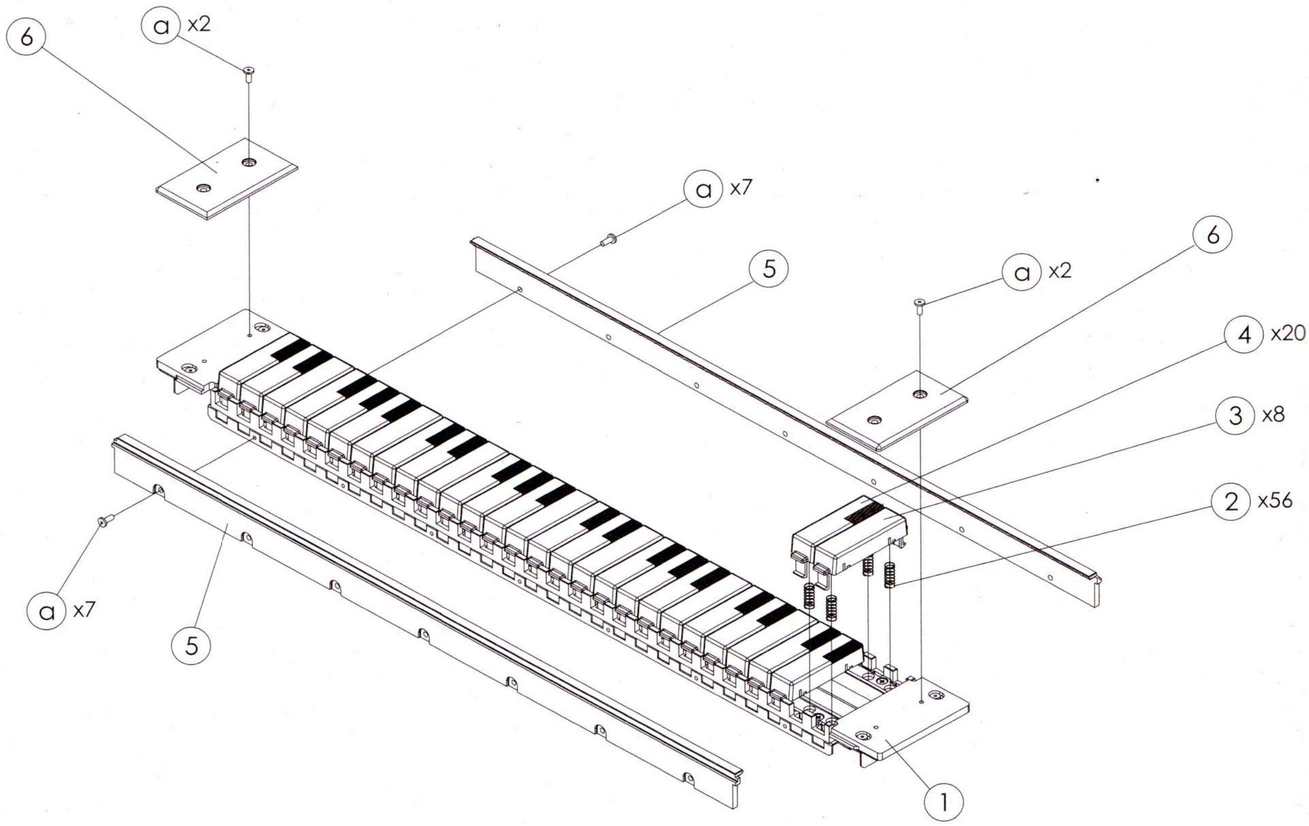


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116718500000	ASS'Y,BASE IO		1	
2	116680920000	PCB UNIT		4	
3		ASS'Y,COVER BOARD		1	FIG.5参照

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角黄銅スペーサー	BSB-315E	16	
b	六角穴付き極低頭ボルト	M3x6	16	ニッケル
c	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	12	黒クロメート
d	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.9 ASS'Y,KEYBOARD(2/2)

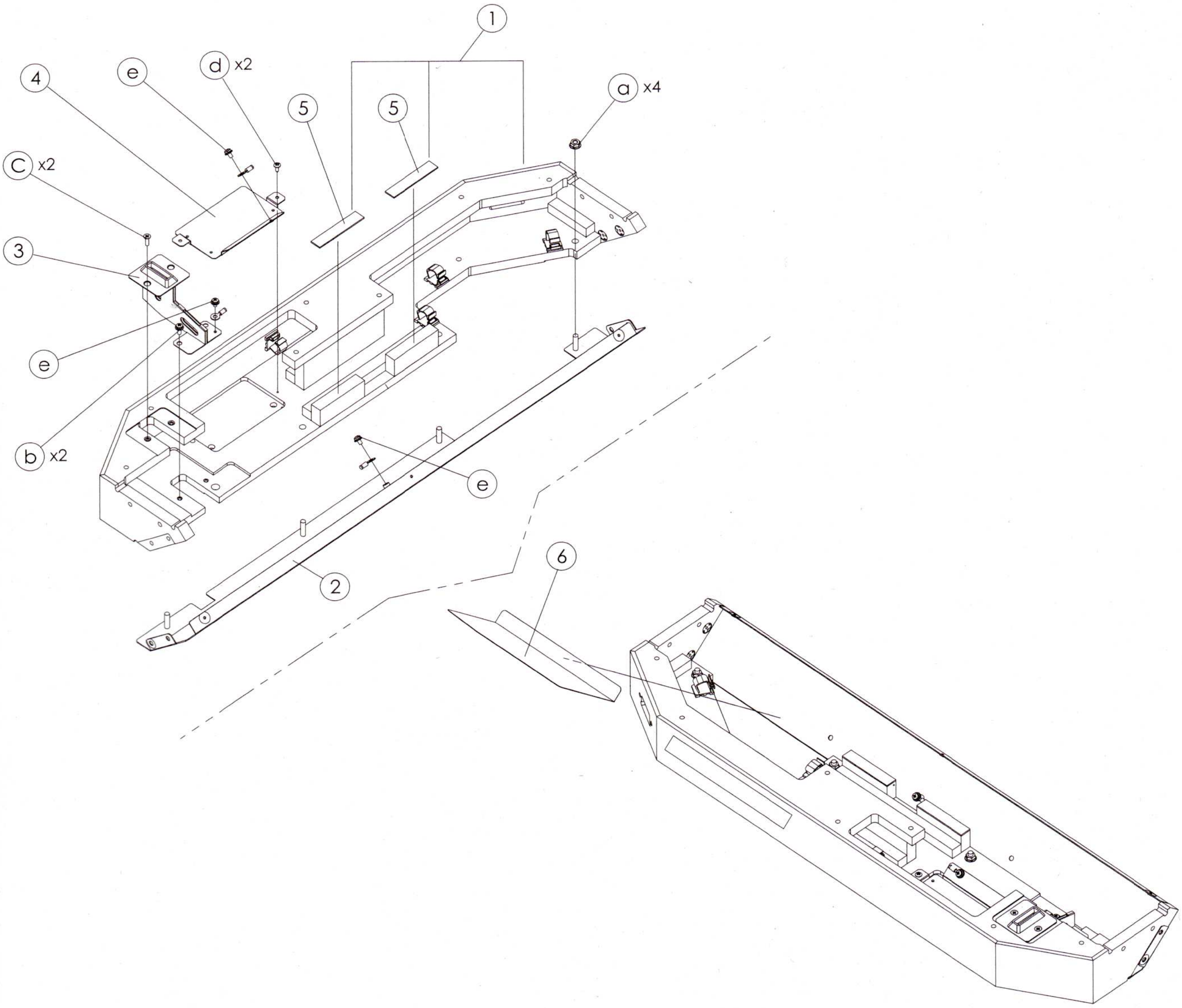


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		ASS'Y,KEYBOARD(1/2)		1	FIG.8参照
2	116713170000	SPRING		56	
3	116698010000	ASS'Y,BUTTON(WH)		8	
4	116698020000	ASS'Y,BUTTON(BL)		20	
5		ASS'Y,COVER BUTTON		2	FIG.6参照
6	116699510000	COVER,SIDE		2	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角穴付き極低頭ボルト	M4x10	18	ニッケル

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.10 UNIT,IO BOX(1/2)

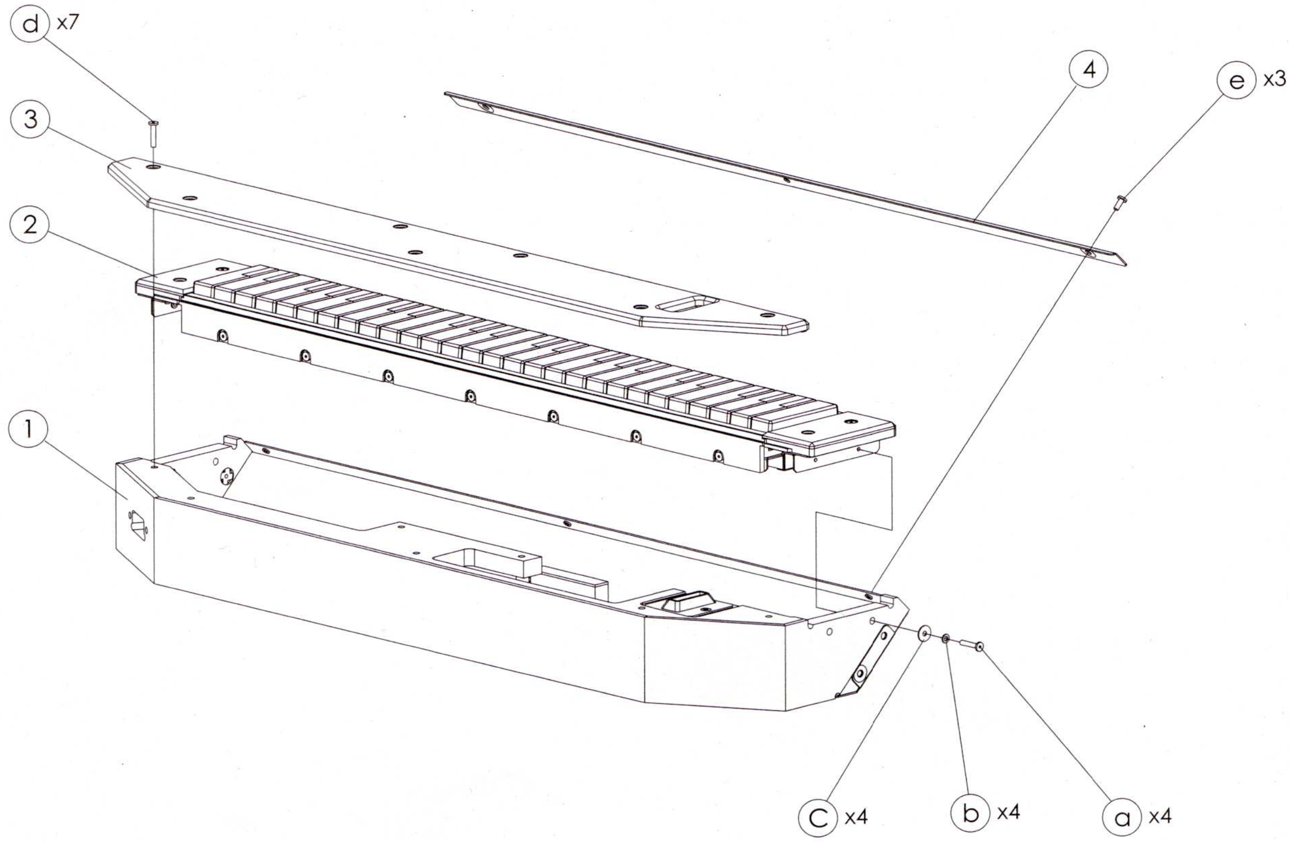


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116719370000	ASS'Y,CONPANE BOX		1	No.5含む
2	116699380000	COVER,REAR		1	
3		ASS'Y,COIN RAIL		1	FIG.4参照
4	116699370000	BASE,CARD		1	
5	116699520000	TAPE,SPONGE(A)		2	
6	116712970000	COVER,CONNECTOR		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	フランジ付き六角ナット	M6	4	クロメート セレート付
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x12 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
c	十字穴付き皿小ねじ	M4x15	2	黒クロメート
d	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12 (1種)	2	黒クロメート
e	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	3	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.11 UNIT,IO BOX(2/2)

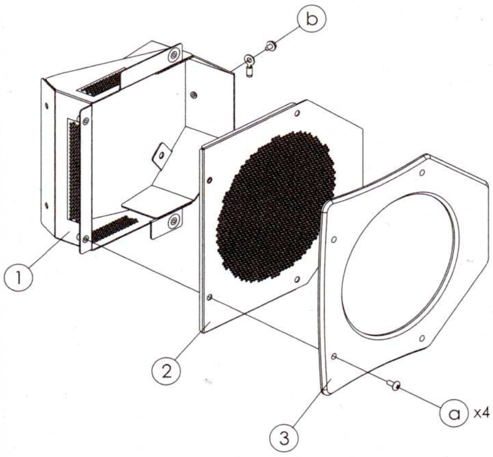


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,IO BOX(1/2)		1	FIG.10参照
2		ASS'Y,KEYBOARD(2/2)		1	FIG.9参照
3		ASS'Y,CONPANE		1	FIG.7参照
4	116699420000	COVER,TOP		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	六角穴付き極低頭ボルト	M4x20	4	黒クロメート
b	ばね座金	呼4 (2号)	4	黒クロメート
c	平座金	呼4 (D14 T0.8)	4	黒クロメート
d	六角穴付き極低頭ボルト	M4x20	7	ニッケル
e	六角穴付き極低頭ボルト	M4x10	3	ニッケル

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

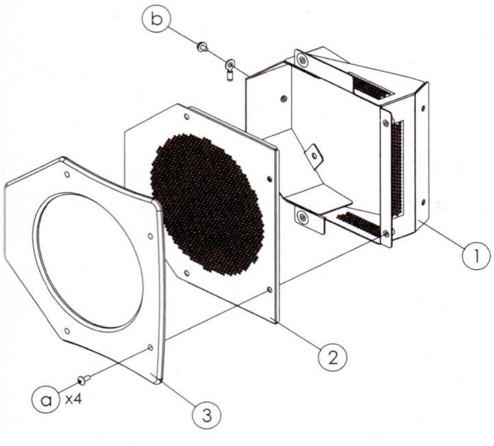
■ FIG.12 ASS'Y,SPEAKER(L)



No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116705730000	BKT,SP COVER(L)		1	
2	116705750000	COVER,SPEAKER		1	
3	116705910000	PANEL,SPEAKER		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	4	ニッケル
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

■ FIG.13 ASS'Y,SPEAKER(R)

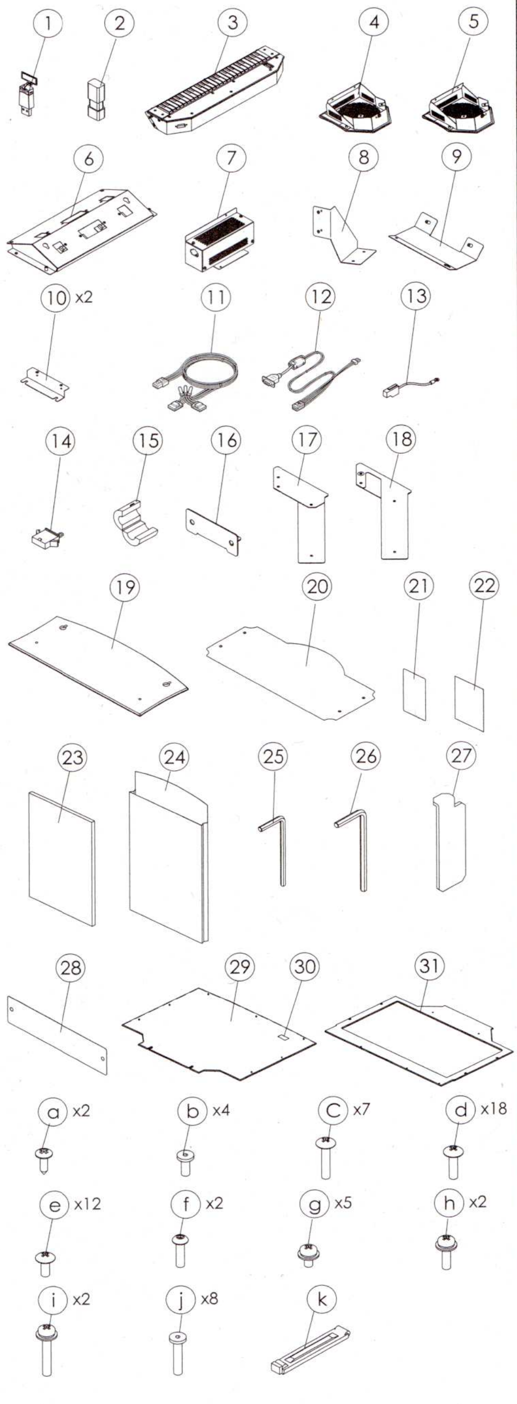


No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1	116705740000	BKT,SP COVER(R)		1	
2	116705750000	COVER,SPEAKER		1	
3	116705910000	PANEL,SPEAKER		1	

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	4	ニッケル
b	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	1	クロメート

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

■ FIG.14 UNIT,ATTACHMENT



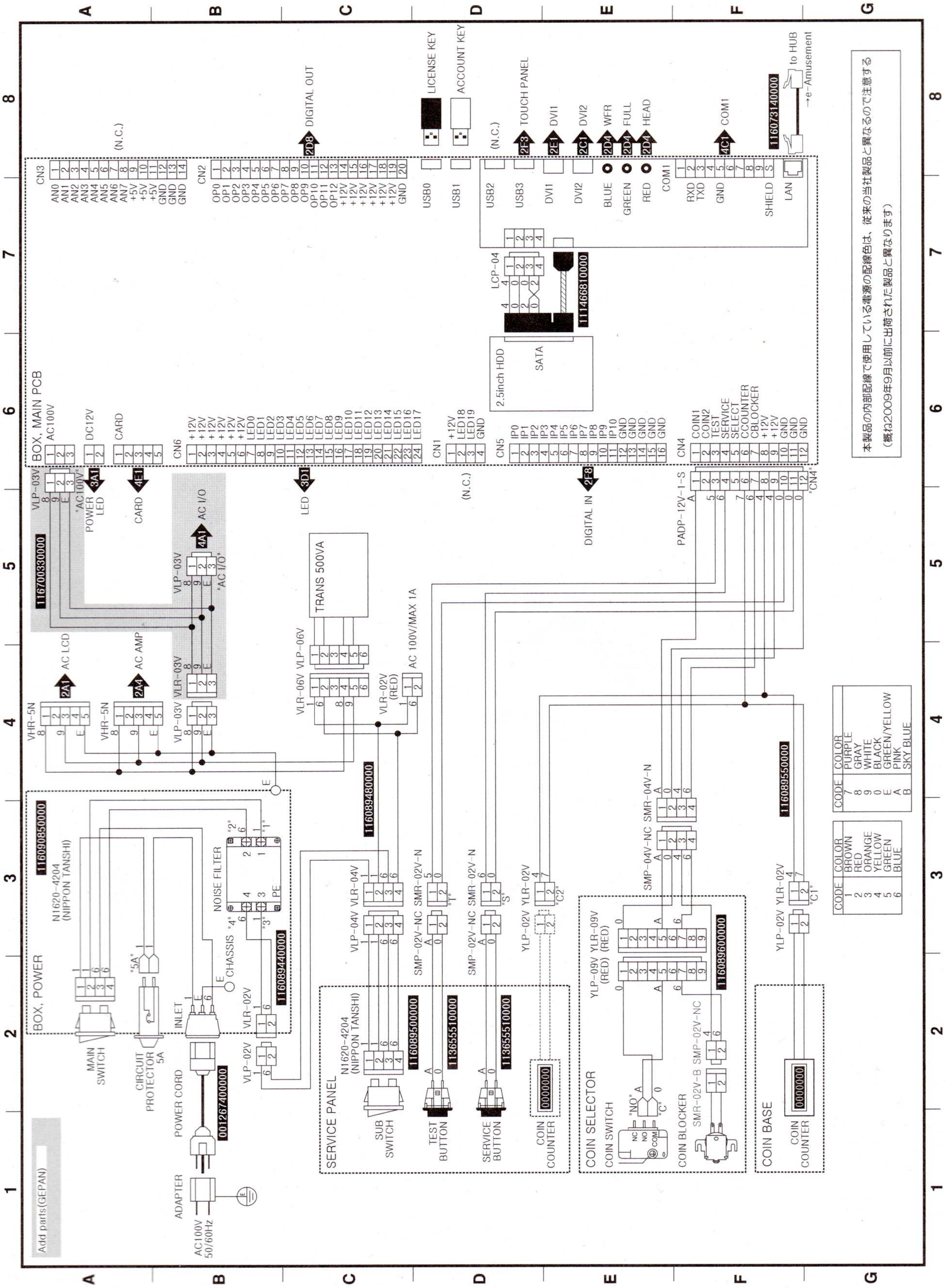
No.	部品番号	品名	型式/仕様	個数	備考
1		UNIT,SECU,USB(BK)		1	
2		UNIT,USB		1	
3	116714330000	UNIT,IO BOX		1	FIG.11参照
4	116714340000	ASS'Y,SPEAKER(L)		1	FIG.12参照
5	116714350000	ASS'Y,SPEAKER(R)		1	FIG.13参照
6	116714360000	ASS'Y,TITLE BASE		1	FIG.3参照
7	116714370000	ASS'Y,POWER(IO)		1	FIG.1参照
8	116705720000	BKT,POP(R)		1	
9	116705710000	BKT,POP(RS)		1	
10	116705770000	BRACKET,CENTER		2	
11	116700330000	WIRING HARNESS		1	ワイヤハーネスB
12	116700380000	WIRING HARNESS		1	ワイヤハーネスA
13	116700430000	WIRING HARNESS		1	アース線
14	116713910000	WIRING HARNESS		1	ワイヤハーネスC
15	113106140000	FILTER,CLAMP		1	
16	116699430000	COVER,PCB(HP)		1	
17	116699400000	BRACKET,SIDE(L)		1	
18	116699410000	BRACKET,SIDE(R)		1	
19	116705940000	PANEL,TITLE BASE		1	
20	116705950000	PANEL,TITLE		1	
21	115008270000	LABEL,PASELI		1	
22	116696590000	LABEL,COIN		1	
23	116683540000	BOOK,MANUAL		1	取扱説明書
24	116232220000	ENVELOPE		1	
25	116638860000	WRENCH,HEX KEY	B2	1	
26	116596760000	WRENCH,HEX KEY	B2.5	1	
27	116699440000	JIG,COIN		1	
28	116713320000	COVER,CONNECTOR(TP)		1	
29	116705930000	PANEL,MONITOR		1	
30		SEAL,LICENSE		1	
31	116714410000	ASS'Y,PANEL BEZEL		1	FIG.2参照

No.	品名	型式/仕様	個数	備考
a	十字穴付きトラスタッピンねじ	呼3.5x12 (1種)	2	黒クロメート
b	六角穴付き極低頭ボルト	M4x10	4	ニッケル
c	十字穴付きトラス小ねじ	M4x20	7	ニッケル
d	十字穴付きトラス小ねじ	M4x15	18	黒クロメート
e	十字穴付きトラス小ねじ	M4x10	12	ニッケル
f	六角穴付きボタンボルト	M4x15	2	黒クロメート
g	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x8 SW,PW (2号+みがき丸)	5	クロメート
h	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x15 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
i	座金組込み十字穴付きなべ小ねじ	M4x25 SW,PW (2号+みがき丸)	2	クロメート
j	六角穴付き極低頭ボルト	M4x20	8	黒クロメート
k	フラットケーブルクランプ	FBC-63AW	1	

配線図

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GEPAN-JA (1/6)

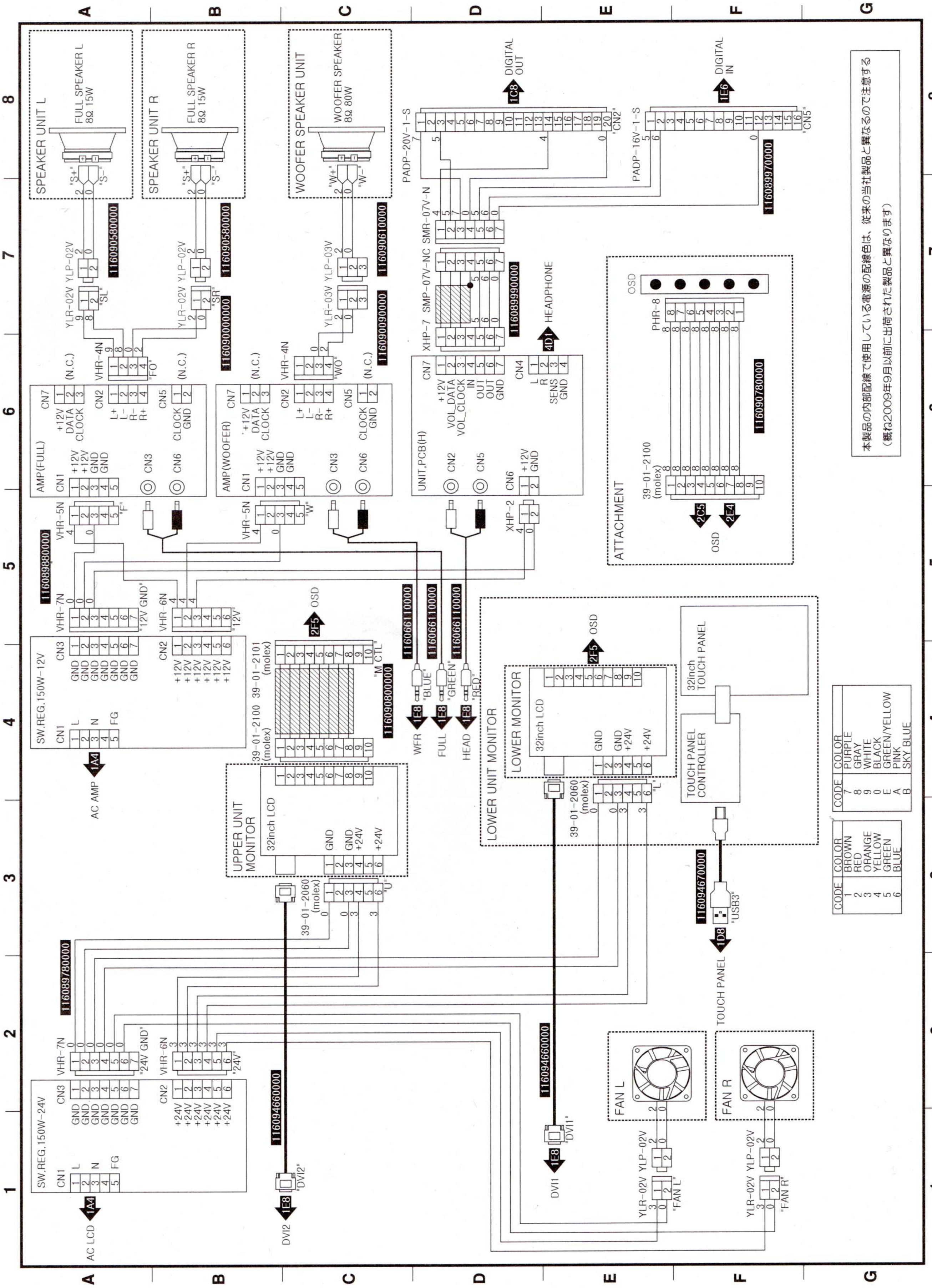


付属資料

配線図／図品部

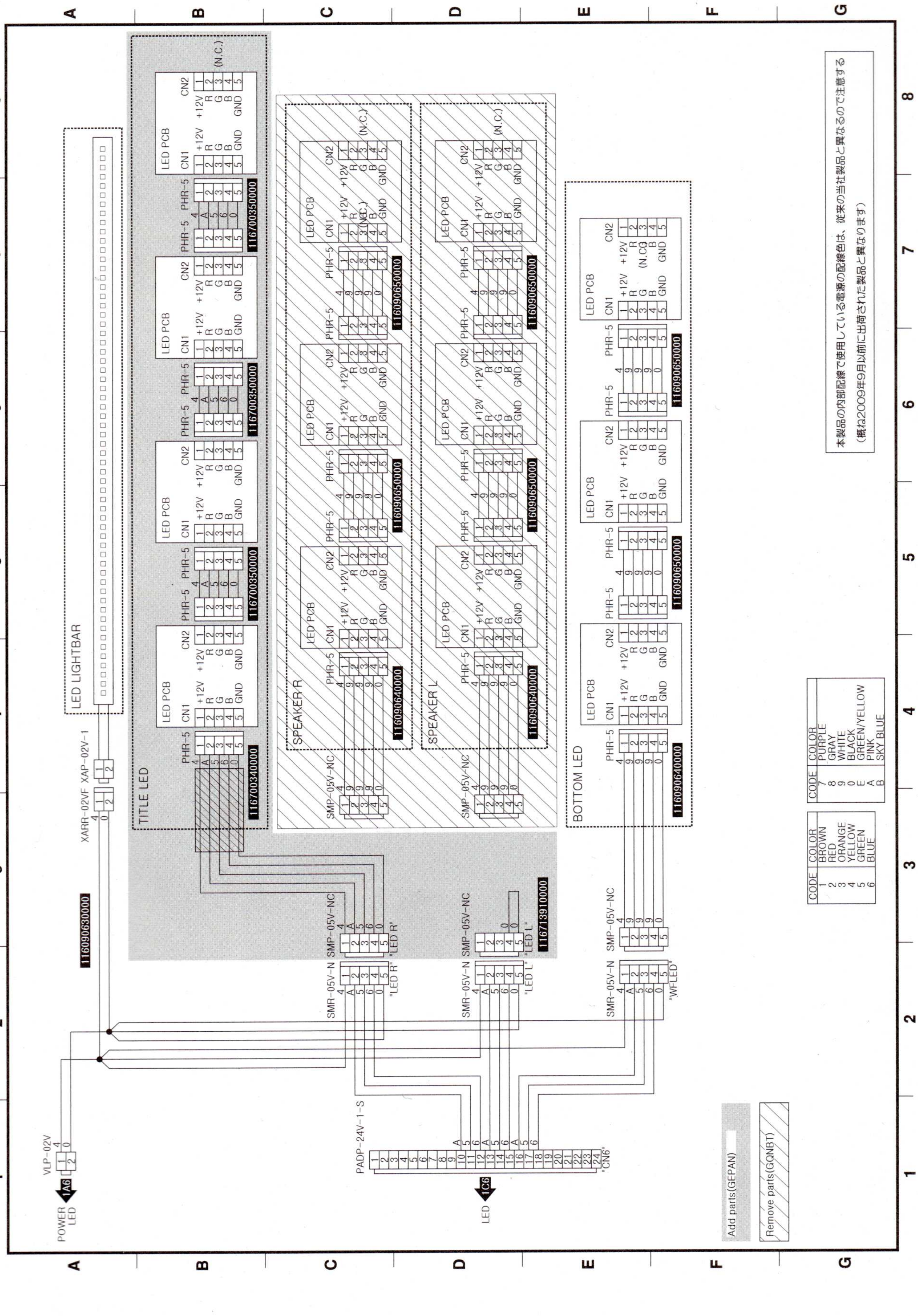
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GEPAN-JA (2/6)



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GEPAN-JA (3/6)

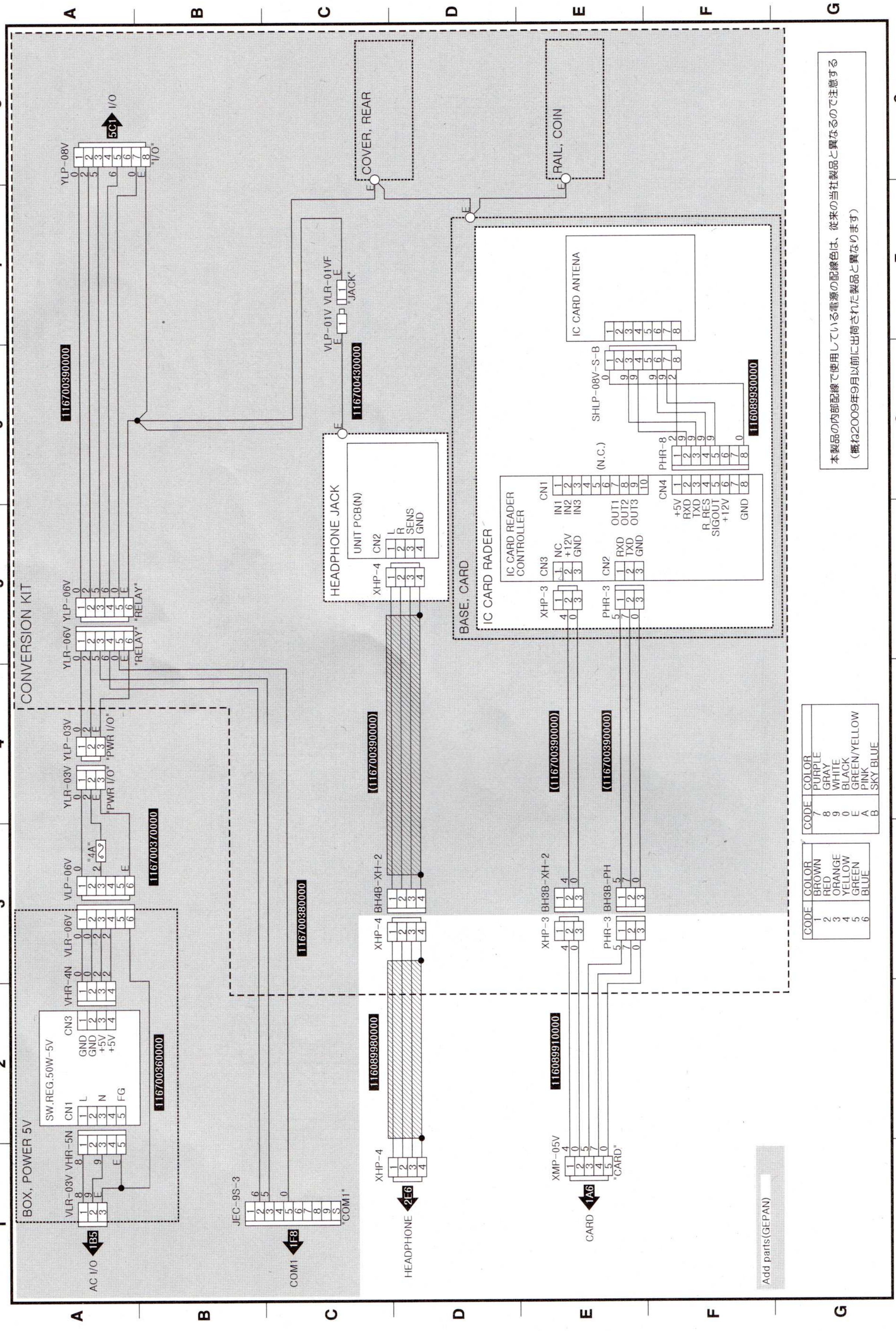


配線図

付属資料

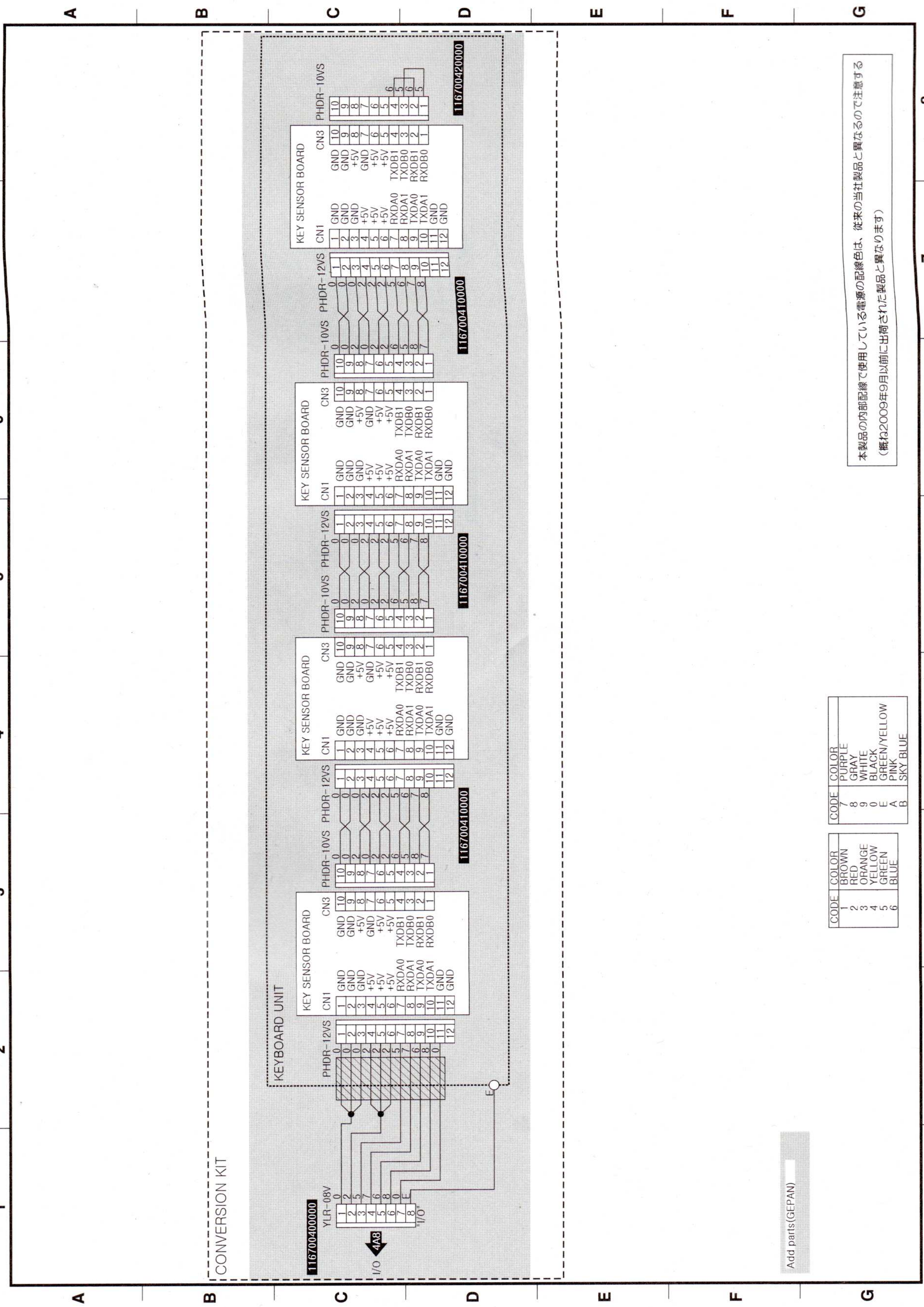
出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GEPAN-JA (4/6)



出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GEPAN-JA（5/6）

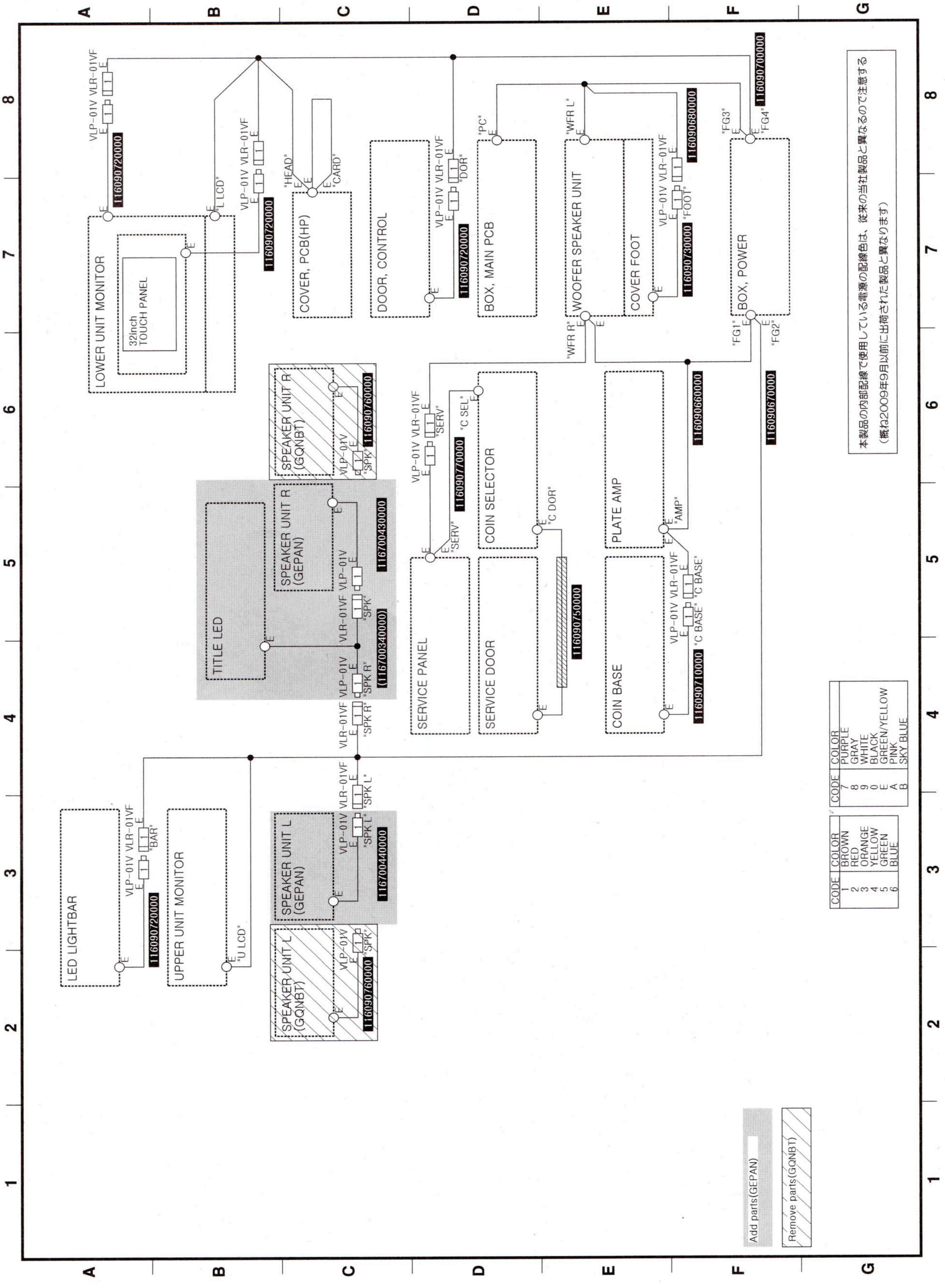


CODE	COLOR
1	BROWN
2	RED
3	ORANGE
4	YELLOW
5	GREEN
6	BLUE

CODE	COLOR
7	PURPLE
8	GRAY
9	WHITE
0	BLACK
E	GREEN/YELLOW
A	PINK
B	SKY BLUE

出荷時期により部品内容が異なる場合があります。

GEPAN-JA（6/6）

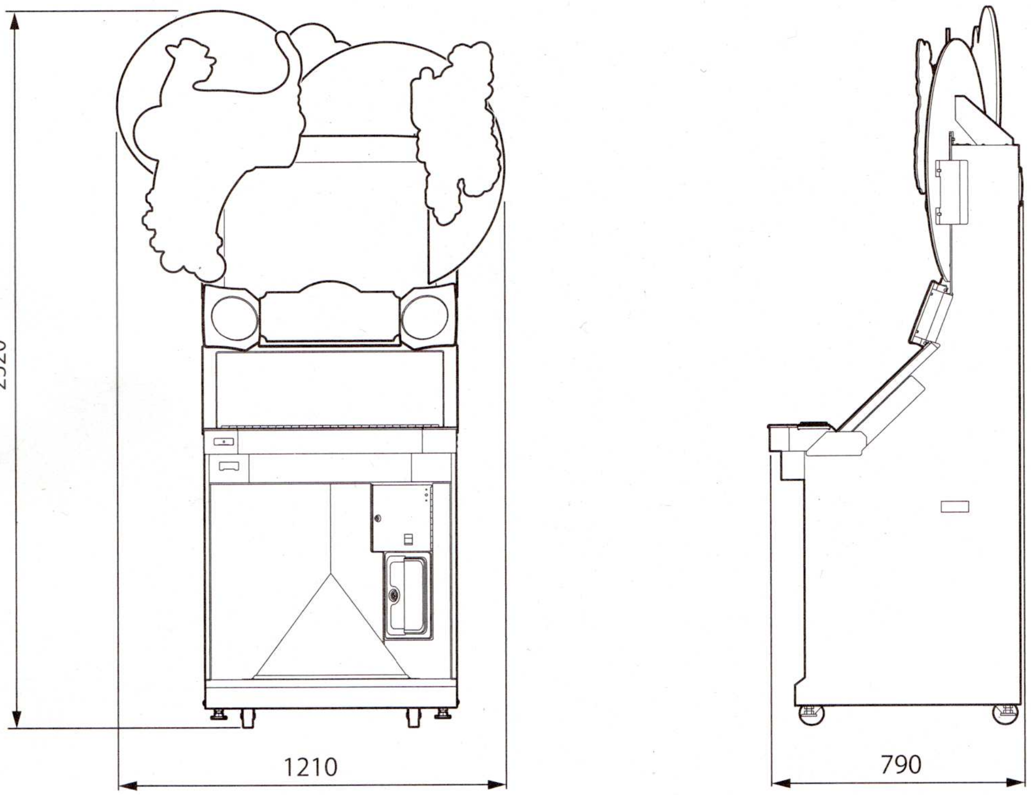


知的財産権

- Microsoft およびマイクロソフトは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- フリーダイヤルサービス名称とフリーダイヤルロゴマークはNTTコミュニケーションズ株式会社の登録商標です。
- 本製品は、米国EMCコーポレーションのRSA BSAFE® ソフトウェアを搭載しています。
- RSAおよびBSAFEは米国EMCコーポレーションの米国およびその他の国における商標、または登録商標です。
- その他の名称・ロゴ・製品名・会社名などは、各社の登録商標または商標です。
- 本製品のゲーム内容、主要な機構、およびデザインなどは、特許法、著作権法、並びにその他の知的財産に関する法律で保護されています。
- 本書の記載内容の一部、または全部を、無断転載することはかたくお断りします。
- 本製品のソフトウェアの一部、または全部を、複製することを禁止します。
- 内部のプログラムなどに対して、リバースエンジニアリングなどの手法によって内部を解析したり、利用することを禁止します。また、第三者に対してリバースエンジニアリングの指示、強要、依頼などを行わないでください。
- リバースエンジニアリングには逆アセンブル、逆コンパイル、その他ソースコードの抽出が含まれます。

仕様(コンバージョン後)

外形寸法



(単位：mm)

仕様

外形寸法	上図参照
本体重量	約147kg(ポップを除く)
電源	単相AC100 V(± 10%)50Hz/60Hz
定格消費電力	240 W
コインセレクター	100円硬貨専用
金庫容量	約3,000枚／ 100円硬貨
モニター	32インチワイド液晶モニター ×2
使用条件	周辺温度5 ～ 35℃／周辺湿度30 ～ 70%(結露しないこと)

●本製品の仕様は、性能の向上その他の理由により、予告なく変更することがあります。

保証について

● **製品の保証情報については、出荷情報をもとに当社で管理しています**
保証書は付属されていませんので、ご購入製品の保証期間の確認や修理を依頼するときは、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

本製品の保証期間：出荷日より１カ月

● **修理を依頼する前に**
付属の説明書をお読みになり、正しく設置・使用されているかご確認ください。

● **保証規定**
・保証期間内で正常な使用状態において、故障、および損害が発生した場合は無償修理いたします。
・消耗部品と、本体以外の付属品などは保証の対象外となります。
・保証期間終了後、および保証期間内であっても、以下の場合は有償修理になります。

1. 誤った設置・組み立て・取り付け・いたずらなどによる故障、および損傷
2. ご使用上の不注意、過失による故障、および損傷
3. 日常の点検、お手入れの不備による故障、および損傷
4. 異物や指定外の部品の挿入、取り付けによる故障、および損傷
5. お客様の店舗以外（家庭や船舶、車両などへの設置）で使用したことによる故障、および損傷
6. ゲーム使用以外の目的で使用したことによる故障、および損傷
7. 指定外の電源（電圧・周波数）による故障、および損傷
8. 海外で使用したことによる故障、および損傷
9. 納品（引き渡し）後に、お客様での設置・搬送・移設・保管などで、取り扱いが不適切なために生じた故障、および損傷
10. 火災・地震・水害・公害・落雷・塩害など、その他天災地変による故障、および損傷
11. 説明書に記載以外の分解や、お客様での修理や改造による故障、および損傷
12. 故障や損傷の原因が、本製品以外に起因することが判明したとき
13. 当社、および当社が指定する修理・サービス機関以外で修理・調節・部品などを交換された場合

・故障、および損傷に起因する休業補償などの二次損失の補償はいたしません。
・修理の際に代替部品を用いて修理する場合があります。また、交換した部品は当社の所有になります。
・保証期間後は、修理により性能が維持できる場合は有償にて修理いたします。その際に代替部品を用いて修理する場合があります。

下記ウェブサイトをご活用ください

KONAMI 発注ポータル

● **KONAMI ORDER PORTAL**

https://www.orderportal.konami.jp/am/shop/

消耗品・部品の発注をはじめ、取扱説明書・本体 1/100 図面・ポップ・リーフレットなど、店舗運営に役立つ情報を掲載しております。
＊当社が発行するユーザー ID とパスワードが必要です。
（当社営業担当にお問い合わせください）

アミューズメント情報

● **アーケードゲーム**

www.konami.com/amusement/

アーケードゲームの商品情報を提供するウェブサイトです。

● **オペレーター様へのご案内**

www.konami.jp/am/ac_ope/

オペレーター様向けの情報を提供するウェブサイトです。

アフターサービスについて

アフターサービス窓口について

当社では万一お買い上げの製品が故障した場合、お客様にお役立ていただけるためのアフターサービス窓口を開設しています。異常な状態が続いたり、正常に作動しない場合は、直ちに電源スイッチを切り、コンセントから電源プラグを抜いて、アフターサービス窓口に連絡してください。

アフターサービス窓口

アフターサービス窓口では、製品についてのお問い合わせにお役立ていただけるよう年中無休で受け付けています。

0120-170-573

携帯・PHS OK ® 携帯・自動車電話・PHSからもご利用になれます。

営業時間　09:00 ～ 20:00

FAX.　046-256-3418

お問い合わせの際には、あらかじめ次の情報をご用意ください。

- 貴社名・貴店舗名・ご担当者様名・ご連絡先電話番号
- 製品商標名・型式
- 製造番号・ライセンスNo・シリアルNo
- お問い合わせ内容

お問い合わせ内容によっては、お時間を要する場合があります。

補修用性能部品の保有期間について

■ 補修用性能部品

補修用性能部品とは製品を維持するために必要な部品で、下記の通り保有しています。

製造打ち切り後５年

■ 修理可能期間

上記の保有期間が修理可能期間となります。保有期間が経過した後も、故障箇所によっては修理可能な場合がありますので、アフターサービス窓口にお問い合わせください。

開発・製造・販売
株式会社コナミアミューズメント
愛知県一宮市高田字池尻１番地
First printing 01/2017